



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

„Der dystopische Adoleszenzroman“

verfasst von

Alexander Pommer, BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 817

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Masterstudium Deutsche Philologie

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Definitionen	6
2.1 Die Dystopie	6
2.2 Der Adoleszenzroman	9
2.2.1 Adoleszenz	9
2.2.2 Die Geschichte des Adoleszenzromans	11
2.2.3 Merkmale des Adoleszenzromans	14
3. Analyse der Dystopien	16
3.1 Raum und Zeit	16
3.2 Die Figuren	18
3.3 Die Grundthematiken	22
3.3.1 Die Identität	22
3.3.1.1 Die Grundpfeiler der Identität	23
3.3.1.1.1 Wer bin ich?	23
3.3.1.1.2 Woher komme ich?	28
3.3.1.1.3 Wer will ich sein?	29
3.3.1.2 Identitätswechsel	31
3.3.1.3 Die Existenzielle Krise als Lebensbedrohung	34
3.3.2 Die Beziehung zu Familie und Gesellschaft	38
3.3.2.1 Die Ablösung von der Familie	38
3.3.2.2 Die Gesellschaft gegen das Individuum	41
3.3.2.3 Das Individuum schlägt zurück	46
3.3.2.3.1 Aggression und Rebellion	46
3.3.2.3.2 Von Fremdbestimmung zu Selbstbestimmung	51
3.3.2.3.3 Etablierung eines eigenen Wertesystems	54
3.3.2.4 Das jugendliche Individuum als Zukunft der Gesellschaft	59

3.3.3 Initiation und Bewährung	63
3.3.3.1 Initiationsriten	63
3.3.3.2 Bewährung durch Bewegung im Raum	70
3.3.3.2.1 Die Mitte: Ausgangspunkt und Ziel	70
3.3.3.2.2 Die Schwelle	74
3.3.3.2.3 Die Wildnis: Bewegung	76
3.3.3.2.4 Das Versteck: Stillstand	78
3.3.4 Soziale Kontakte	81
3.4 Das Ende	86
4. Die Dystopie als geeignete Gattung zur Darstellung von Adoleszenz	91
5. Schlussbemerkung	95
6. Bibliographie	100
6.1 Primärliteratur	100
6.2 Sekundärliteratur	101
7. Anhang	106
7.1 Abstract	106
7.2 Lebenslauf	107

Gender-Erklärung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Masterarbeit die Sprachform des generischen Maskulinums angewendet. Es wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die Verwendung der männlichen Form geschlechtsunabhängig verstanden werden soll.

1. Einleitung

Seit einigen Jahren ist eine „regelrechte[] ‚Schwemme‘ dystopischer Erzählungen auf dem europäischen wie amerikanischen jugendliterarischen Markt“¹ festzustellen. Als Auslöser für diesen Trend gilt das Erscheinen des ersten Bandes von Suzanne Collins‘ *Hunger Games*-Trilogie (dt. *Die Tribute von Panem*) im Jahr 2008 (die Fortsetzungen erschienen 2009 und 2010). Einige nennenswerte dystopische Jugendromane „im Zeitalter ›Post-Panem‹“² sind James Dashners *Maze Runner*-Trilogie (2009 – 2011), auf Deutsch *Die Auserwählten*, Ally Condie’s *Matched*-Trilogie (2010 – 2012), in der Übersetzung *Cassia und Ky*, und Veronica Roths *Divergent*-Trilogie (2011 – 2013), übersetzt als *Die Bestimmung*.

Im deutschsprachigen Raum kam der Hype um Dystopien für Jugendliche mit etwas Verspätung nun ebenfalls an. Seit 2010 sind vereinzelte deutschsprachige Dystopien zu finden, doch der wahre Trend setzte in Österreich und Deutschland erst im Jahr 2012 ein, dem Jahr der Verfilmung des ersten *Hunger Games*-Bandes, die die Trilogie und damit auch die in den Jahren davor erschienenen dystopischen Romane einem größeren, über den englischsprachigen Raum hinausgehenden Publikum bekannt machte. Nennenswerte deutschsprachige Dystopien sind Romane wie *Das Ende der Welt* (2011) von Daniel Höra, *Deadline 24* (2011) von Annette John, *Wild* (2013) von Lena Klassen und *Die Scanner* (2013) von Martin Schäuble sowie Reihen wie Thomas Thiemeyers Trilogie *Das verbotene Eden* (2011-2013), Jennifer Benkaus Romane *Dark Canopy* (2012) und *Dark Destiny* (2013) sowie Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie, bestehend aus *Die Verratenen* (2012), *Die Verschworenen* (2013) und *Die Vernichteten* (2014). Ursula Poznanski ist die einzige österreichische Autorin in dieser Liste.

In all diesen Dystopien für Jugendliche, deren Motive und Themen aus den klassischen dystopischen Romanen der Erwachsenenliteratur wie Aldous Huxleys *Brave New World* (1932) und George Orwells *1984* (1949) stammen,

¹ Gabriele von Glasenapp: Always look at the dark side of life oder: Bemerkungen zur Popularität dystopischen Erzählens. In: 1000 und 1 Buch 29 (2013), 4, S. 30 (im Folgenden abgekürzt als Von Glasenapp: Always look at the dark side of life 2013).

² Christina Ulm: „Are things pretty perfect?“ Zur Future Fiction in der aktuellen Jugendliteratur. In: PH Lesenswert. Online-Magazin des Zentrums für Literaturdidaktik Kinder Jugend Medien 8 (2012), 2, S. 26 (im Folgenden abgekürzt als Ulm: „Are things pretty perfect?“ 2012).

wird eine Gesellschaft vorgestellt, die aufgebaut wurde, nachdem die Welt durch Kriege, Umweltkatastrophen, Seuchen oder Ähnliches eine Zäsur bzw. einen Nullpunkt erfahren hatte.³ Diese neue Welt ist stets eine negative: Zu den typischen Themen von Dystopien gehören unter anderem autoritäre Systeme, Krieg, Überwachung, Einflussnahme auf das menschliche Bewusstsein, Genmanipulation und Klimawandel. Diese Aspekte bzw. eine Teilmenge davon bilden in den meisten Dystopien den Hintergrund der Handlung, während ein anderer zeitkritischer Aspekt im Vordergrund steht, wie beispielsweise die Mediensatire in *The Hunger Games* oder der Umgang mit Minderheiten in Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie. Obwohl es sich um Entwürfe von neuen, zukünftigen Gesellschaften handelt, nehmen Dystopien bei der Behandlung dieser Themen stets starken Bezug auf die Lebenswelt der Leser, indem aktuell kritisierte Bereiche überspitzt und hypothetisch in die Zukunft verlagert werden. Aus Reality-Shows, Kriegsberichterstattung und allgemeiner Gewalt im Fernsehen wird so zum Beispiel in *The Hunger Games* das titelgebende, als Fernsehshow inszenierte Kriegsspiel.

Ebenfalls wesentlich für diese aktuellen Dystopien ist die Gattungstransgression, d.h. die Integration von Merkmalen anderer Gattungen, nämlich von Science-Fiction, Fantasy, Sagen und Märchen, Reise- und Abenteuerromanen, Kriegsliteratur, Satire, Thriller und Adoleszenzromanen.⁴

In dieser Masterarbeit spielen sowohl die Inklusion anderer Gattungen als auch die zuvor erläuterte Bezugnahme auf die Lebenswelt der Leser durch den Entwurf einer fremdartigen, dystopischen Welt eine wesentliche Rolle, und zwar hinsichtlich der Adoleszenz. Die Themen des Erwachsenwerdens und der Selbstentfaltung sind in den Dystopien für Jugendliche zwar omnipräsent, allerdings treten sie zugunsten des zentralen Überlebenskampfes und des Strebens nach persönlicher Freiheit in einem autoritären System in den Hintergrund. Zwar wird von Unterdrückung und Revolution erzählt, doch ist hierbei symbolisch immer die Adoleszenz eingeschrieben.

Die zentrale Stellung, die der Adoleszenz in diesen Dystopien zuzuschreiben ist, wird bei Betrachtung der stets ähnlichen Grundkonstellation offensichtlich: Im

³ Vgl. ebenda, S. 27.

⁴ Vgl. Gabriele von Glasenapp: Apokalypse now! Future-Fiction-Romane und Dystopien für junge LeserInnen. Vortrag im Rahmen der Tagung „Albtraum Zukunft. Politisierung von Jugend und Jugendliteratur“ vom 1.-3. Juni 2012 in der Evangelischen Akademie Tutzing. <https://www1.uni-frankfurt.de/fb/fb10/jubufo/Tutzing-2012/GlasenappBeitrag1.pdf> (zuletzt aufgerufen am 12.01.2015), S. 11 (im Folgenden abgekürzt als: Von Glasenapp: Apokalypse now! 2012).

Mittelpunkt der behandelten Romane steht eine jugendliche, meist weibliche Figur zwischen 16 und 20, die gezwungenermaßen ihr Zuhause und damit ihre Familie verlässt. Die Ablösung von der Familie geht dabei Hand in Hand mit der Ablösung von der Gesellschaft und deren Autorität. Nach der Loslösung aus der elterlichen Geborgenheit muss die Hauptfigur im ständigen Überlebenskampf ihre eigene Identität und ihren neuen, individuellen Platz in der Gesellschaft finden. Bis der Protagonist dorthin gelangt, muss er erst über Grenzen hinweg den Bewährungsraum, meist eine Wildnis voller Gefahren, überwinden, in der er sich nun selbst versorgen muss. Im Bewährungsraum gilt es, alleine oder in einer *Peer-Gruppe* Krisensituationen zu überwinden und Initiationsriten zu durchleben, sich der eigenen Identität und Fähigkeiten bewusst zu werden und zum Schluss mit dem Lebenspartner einen neuen Ort der Geborgenheit und Autonomie, ein eigenes Wertesystem und eine Funktion für die Gesellschaft zu finden.

Wie die Adoleszenz und die damit zusammenhängenden Aspekte in den Dystopien für Jugendliche dargestellt werden, wird in dieser Masterarbeit genauer untersucht. Folgende These gilt es dabei zu belegen: Bei dem derzeit feststellbaren Trend der dystopischen Jugendliteratur handelt es sich um eine neue Phase des Adoleszenzromans, die dem modernen Adoleszenzroman nach 1970 und dem postmodernen Adoleszenzroman der 1990er Jahre nachfolgt. Damit ist nicht gemeint, dass die Dystopie diese beiden Ausprägungen des Adoleszenzromans ablöst, sondern parallel zu den nach wie vor erscheinenden modernen und postmodernen Adoleszenzromanen anzusiedeln ist. Die Dystopie beinhaltet – dies gilt es zu beweisen – die wesentlichen Merkmale des modernen Adoleszenzromans, entfernt sich jedoch von ihr in den Punkten der Alltagsnähe und des unmittelbaren Bezugs auf die reale und gegenwärtige Lebenswelt der Leser.⁵ Der dystopische Adoleszenzroman, wie er heißen könnte, verlegt den Prozess des Erwachsenwerdens und der Selbstfindung in eine futuristische Welt und arbeitet bei der Darstellung dieser Entwicklungsphase mit Symbolen und Substitutionen.

Zwar widmen sich zahlreiche wissenschaftliche Untersuchungen dem aktuellen Trend der jugendliterarischen Dystopie, doch wurde der Bedeutung der Adoleszenz für dystopische Jugendromane in der Forschung noch wenig Beachtung

⁵ Vgl. Gina Weinkauff u. Gabriele von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur. Paderborn: Verlag F. Schöningh 2010, S. 128 (im Folgenden abgekürzt als Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010).

geschenkt. Dementsprechend wurde auch noch kein Versuch zur Verknüpfung der beiden Gattungen zu einem dystopischen Adoleszenzroman angestellt, wie es diese Masterarbeit beabsichtigt. Zwar weist Gabriele von Glasenapp darauf hin, dass der Adoleszenzroman eine der vielen Gattungen ist, deren Merkmale in den Dystopien zu finden sind⁶, und hält Bernhard Rank die Verwandtschaft zwischen den beiden Textsorten fest⁷, doch wird beides nicht näher erläutert. Interessant ist Carsten Gansels Bemerkung zu dem internationalen Trend der Kombination von Adoleszenz und Phantastik.⁸ Neben den Vampirromanen von Stephenie Meyer sowie P. C. und Kristin Cast erwähnt er die Dystopie-Trilogien von Suzanne Collins und Ally Condie, doch auch er beleuchtet das Thema nicht näher.

Zur Überprüfung der These werden unter anderem folgende Fragen beantwortet: Bilden Dystopien die Adoleszenzphase und die Lebenswelt der Leser tatsächlich akkurat ab? Wie gehen die AutorInnen dabei vor? Inwiefern ist die Dystopie die geeignete Gattung zur Verschmelzung mit dem Adoleszenzroman? Wieso bietet sich ausgerechnet die Dystopie zur Darstellung der Adoleszenz an?

Zur Beantwortung dieser Fragen werden nach den Definitionen und kurzen Einblicken in die Geschichte der beiden zentralen Gattungen einige deutschsprachige Dystopien nach den Definitionspunkten des Adoleszenzromans analysiert. Nach der Untersuchung formaler Aspekte wird überprüft, ob und wie die untersuchten Dystopien die Motive und Themen des Adoleszenzromans beinhalten, wobei die Kapitelaufteilung in die Bereiche Identität, Familie und Gesellschaft, Initiation und Bewährung, soziale Kontakte und Ausgang der Adoleszenzphase erfolgt. Innerhalb dieser Ausführungen werden neben den Gemeinsamkeiten der beiden Gattungen auch psychologische und gesellschaftliche Problemfelder der Adoleszenz sowie deren Inszenierung in den Dystopien aufgezeigt. Das letzte Kapitel vor der Zusammenfassung widmet sich der Frage, inwiefern sich ausge-

⁶ Vgl. Von Glasenapp: Apokalypse now! 2012, S. 11.

⁷ Vgl. Bernhard Rank: Zum Beispiel die jugendliterarische Dystopie. Über die Notwendigkeit eines Perspektivenwechsels bei der Analyse eines aktuell erfolgreichen Genres. In: Leseräume 1 (2014), 1, http://leseraeume.de/wp-content/uploads/2014/04/Rank_Dystopien_formatiert_2014-03-03.pdf (zuletzt aufgerufen am 31.12.2014), S. 6 (im Folgenden abgekürzt als: Rank: Jugendliterarische Dystopie 2014).

⁸ Vgl. Carsten Gansel: Entdramatisierung der Generationenkonflikte. Zwischen Gleichheit und Depression in All-Age- und Adoleszenzromanen. In: Eva Neuland (Hrsg.): Sprache der Generationen. Mannheim: Duden 2012 (= Thema Deutsch, Bd. 12), S. 360 (im Folgenden abgekürzt als Gansel: Entdramatisierung der Generationenkonflikte 2012).

rechnet die Dystopie zur Abbildung der Adoleszenz der jugendlichen Leser anbietet.

Die zur Überprüfung der These untersuchten Texte sind in erster Linie die deutschsprachigen Romane *Das Ende der Welt* von Daniel Höra⁹, *Deadline 24* von Annette John¹⁰, *Wild* von Lena Klassen¹¹ sowie *Die Verratenen*, *Die Verschworenen* und *Die Vernichteten* von Ursula Poznanski¹². Zum Aufzeigen einiger Ähnlichkeiten zu den populären englischsprachigen Dystopien werden auch Suzanne Collins' *The Hunger Games*-Trilogie¹³, James Dashners *The Maze Runner*-Trilogie¹⁴ und Veronica Roths *Divergent*-Trilogie¹⁵ miteinbezogen. Den Dystopien werden zwecks Vergleich einige exemplarische Adoleszenzromane, darunter *The Catcher in the Rye*¹⁶ von J. D. Salinger, *Kamalas bok* von Inger Edelfeldt¹⁷, *Wildwasser* von Paulus Hochgatterer¹⁸ und *Marsmädchen* von Tamara Bach¹⁹ gegenübergestellt.

Die Auswahl der primär untersuchten deutschsprachigen Dystopien ist darin begründet, dass diese charakteristisch für die aktuelle jugendliterarische Ausprägung dieser Gattung stehen. Sie weisen jene Parallelen zueinander und zum Adoleszenzroman auf, die in dieser Arbeit aufgezeigt werden sollen, und eignen sich bezüglich Form und Inhalt für den soeben eingeführten Begriff des dystopischen Adoleszenzromans.

⁹ Daniel Höra: *Das Ende der Welt*. Berlin: Bloomsbury 2011 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Höra).

¹⁰ Annette John: *Deadline 24*. Weinheim: Beltz & Gelberg 2011 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als John).

¹¹ Lena Klassen: *Wild*. Leverkusen: Drachenmond-Verlag 2013 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Klassen).

¹² Ursula Poznanski: *Die Verratenen*, *Die Verschworenen*, *Die Vernichteten*. Bindlach: Loewe 2012, 2013, 2014 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Poznanski 1/2/3).

¹³ Suzanne Collins: *The Hunger Games* [2008], *Catching Fire* [2009], *Mockingjay* [2010]. London: Scholastic 2012, 2011, 2011 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Collins 1-3).

¹⁴ James Dashner: *The Maze Runner*, *The Scorch Trials*, *The Death Cure*. New York: Delacorte Press 2009, 2010, 2011 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Dashner 1-3).

¹⁵ Veronica Roth: *Divergent* [2011], *Insurgent*, *Allegiant*. New York: HarperCollins / Katherine Tegen Books 2013, 2012, 2013 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Roth 1-3).

¹⁶ J.D. Salinger: *The Catcher in the Rye* [1951 bei Hamish Hamilton]. London: Penguin Books³⁸ 1983 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Salinger).

¹⁷ Inger Edelfeldt: *Kamalas Buch* [Kamalas bok, 1986]. Übersetzt von Brigitta Kicherer. Stuttgart: Spectrum 1988.

¹⁸ Paulus Hochgatterer: *Wildwasser* [1997 bei Franz Deuticke]. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag⁷ 2012 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Hochgatterer).

¹⁹ Tamara Bach: *Marsmädchen* [2003 beim Verlag Friedrich Oetinger]. München: Deutscher Taschenbuch Verlag⁵ 2011 (im Folgenden im Fließtext abgekürzt als Bach).

2. Definitionen

2.1 Die Dystopie

Als Dystopie oder Anti-Utopie wird die Umkehrung der Gattung der Utopie bezeichnet, die zum Verständnis an erster Stelle erläutert werden muss. Der Begriff der Utopie geht auf Thomas Morus' Entwurf eines „idealen ›Nirgendreichs‹“²⁰ namens *Utopia* (1516) zurück und ergibt sich aus griechisch *ou* = *nicht* und *tópos* = *Ort*.²¹ Die Anfänge der Beschreibung einer imaginären perfekten Gesellschaft ohne Ungerechtigkeit und Unglück reichen allerdings weiter zurück, denn bereits im vierten Jahrhundert vor Christus entwarf Platon seinen idealen Staat *Poli-teia*.²² Weitere erwähnenswerte Utopien sind *La città del Sole* (1602) von Tommaso Campanella, *Nova Atlantis* (1627) von Francis Bacon und *Die deutsche Gelehrtenrepublik* (1774) von Friedrich Gottlieb Klopstock.²³ Während sich der fiktive Idealstaat in der Utopie ihrem Namen entsprechend an einem nicht-existierenden Ort befindet, wird er in der am Ende des 19. Jahrhunderts entstehenden Uchronie (gr. *chrónos* = Zeit) in der Zukunft imaginiert.²⁴

Als Antwort auf die Industrialisierung und Modernisierung entstand im 19. Jahrhundert die negative Form der Utopie, die Anti-Utopie, die auch als Mätopie (gr. *me* = nicht) oder Dystopie (gr. *dys* = miss-, un-) bezeichnet wird.²⁵ Zu den ersten Romanen dieser neuen Gattung gehören *Le monde tel qu'il sera* (1846) von É. Souvestre, *The coming race: or the new Utopia* (1871) von E.G. Bulwer-Lytton, *Erewhon* (1872) von S. Butler und *Les cinq cents millions de la bégum* (1879) von Jules Verne.²⁶ Mittels Zeichnung einer Gesellschaft, die sich aufgrund der angeblich fortschrittlichen Technisierungs- und Modernisierungsprozesse zu einer alpträumerhaft negativen wandelt, machten die Autoren auf aktuelle Missstände und deren mögliche Folgen aufmerksam. Da die frühe Anti-Utopie nicht nur Gesellschaftskritik ausübte, sondern vor allem darauf abzielte, „die Wunschvorstellungen der positiven Utopie [...] ad absurdum [zu] führen [und] ihren Fort-

²⁰ Roland Innerhofer: Utopie. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 795 (im Folgenden abgekürzt als Innerhofer: Utopie 2007).

²¹ Vgl. ebenda.

²² Vgl. ebenda.

²³ Vgl. Roland Innerhofer: Utopischer Roman. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 796f., S. 796 (im Folgenden abgekürzt als Innerhofer: Utopischer Roman 2007).

²⁴ Vgl. Innerhofer: Utopie 2007, S. 795.

²⁵ Vgl. Innerhofer: Utopischer Roman 2007, S. 796.

²⁶ Vgl. ebenda.

schrittsmythos [zu] entmythologisieren“²⁷, kann sie auch als Literatursatire betrachtet werden.²⁸ Während dystopische Gesellschaften und Katastrophenszenarien in der Literatur an Popularität gewannen, die bis heute anhält, starb die Gattung der Utopie größtenteils aus, wodurch bei Anti-Utopien die erwähnte literatur-satirische Bezugnahme auf optimistische Gesellschaftsentwürfe abnahm.²⁹

Als Klassiker des dystopischen Romans, deren Vorbildwirkung bei den meisten darauffolgenden Anti-Utopien bis heute spürbar ist, gelten heute Jewgenij Samjatsins *My* (1920), Aldous Huxleys *Brave New World* (1932), George Orwells *1984* (1949) und Ray Bradburys *Fahrenheit 451* (1953). Die Autoren stellen hypothetische Gesellschaften der Zukunft vor, die zunächst in den Bereichen der Wissenschaft und Technik als fortschrittlich erscheinen, sich allerdings in Bezug auf Menschenrechte, Freiheit und Individualität als negativ herausstellen.

So warnen die Autoren und Autorinnen beispielsweise vor Totalitarismus, den Folgen einer Entindividualisierung des Einzelnen und einer Institutionalisierung aller menschlichen und sozialen Beziehungen in einer Massengesellschaft. Sie geben die Folgen ökonomischer Krisen zu bedenken und kritisieren damit gleichzeitig Konsumdenken und kapitalistische Wertvorstellungen.³⁰

Das für die Handlung von Dystopien stets zentrale „Spannungsverhältnis zwischen individueller Freiheit und kollektivem Glück“³¹ macht es plausibel, diese Gattung in die Jugendliteratur einzuführen, in der der Gegensatz zwischen eigenen Wünschen und Wertvorstellungen und denen der Eltern sowie der Gesellschaft stets eine wesentliche Rolle spielt. Möglich wurde der Eingang negativer Gesellschaftsentwürfe in die Jugendliteratur erst durch den in den 1970er Jahren stattfindenden Paradigmenwechsel bezüglich der Kinder- und Jugendliteratur und dem Kindheitsbild allgemein. Damit setzte sich die Meinung durch, dass Kindern und Jugendlichen aktuelle gesellschaftspolitische Themen zugemutet werden können, um sie mit der realen Welt zu konfrontieren und auf sie vorzubereiten.³²

²⁷ Ulrich Suerbaum, Ulrich Broich u. Raimund Borgmeier: Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild. Stuttgart: Reclam 1981, S. 90.

²⁸ Vgl. ebenda.

²⁹ Vgl. ebenda.

³⁰ Susanna Layh: Finstere neue Welten. Gattungsparadigmatische Transformationen der literarischen Utopie und Dystopie. Würzburg: Königshausen & Neumann 2014, S. 16.

³¹ Stephan Meyer: Die anti-utopische Tradition. Eine ideen- und problemgeschichtliche Darstellung. Frankfurt am Main: Peter Lang 2001, S. 32.

³² Vgl. Von Glasenapp: Apokalypse now! 2012, S. 6.

Da das Aufzeigen einer möglichen Zukunft, ein sehr starkes zeitkritisches Potenzial in sich trägt, erscheinen ab diesem Einstellungswechsel weltweit zahlreiche Jugendromane, die negative Zukunftsszenarien entwerfen, wie etwa *The Guardians* (1970) von John Christopher, *Die letzten Kinder von Schewenborn* (1983), *Die Wolke* (1987) sowie *Der Schlund* (1993) von Gudrun Pausewang, *Wenn die Nachtigall verstummt* (1991) von Isolde Heyne, *The Giver* (1993) von Lois Lowry und *Blueprint* (1999) von Charlotte Kerner.

Abgesehen von *The Guardians* und *The Giver* handelt es sich bei diesen Romanen noch nicht um Dystopien, sondern um Zukunftsromane bzw. um frühe Vertreter der neueren Gattung der *Future Fiction*, was nur bedeutet, dass die gegenwärtige Welt der Autoren hypothetisch in die Zukunft weiter erzählt wird.³³ Bezogen auf die modernen jugendliterarischen Anti-Utopien reicht ein negatives Zukunftsszenario für den Begriff der Dystopie noch nicht aus, sondern es wird ein apokalyptischer Einschnitt in der gegenwärtigen Welt benötigt, der einen Nullpunkt erzeugt, aus dem sich die neue, dystopische Gesellschaft aufbaut.³⁴ Wird über das bloße Überleben nach der Katastrophe und den Versuch des Wiederaufbaus von gesellschaftlichen Strukturen erzählt, so handelt es sich um einen postapokalyptischen Roman wie die Klassiker der Erwachsenenliteratur *I am Legend* (1954) von Richard Matheson und *The Road* (2006) von Cormac McCarthy.³⁵

In Dystopien setzt die Handlung in den meisten Fällen lange nach dem apokalyptischen Ereignis ein, häufig bleibt dessen Wesen allerdings offen. Die dystopische Gesellschaft kann entweder eine regressive sein und starke Ähnlichkeiten zu vergangenen Epochen aufweisen, wie in Daniel Höras Roman *Das Ende der Welt*, in dem die Menschen in einem mittelalterlich anmutenden Berlin neben Ratten und Leichenteilen leben, oder sie kann eine progressive sein, wie in Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie, in der die Bewohner des Kuppelbundes über eine sehr fortgeschrittene, futuristische Technik verfügen.³⁶ Viele dystopische Gesellschaften vereinen progressive und regressive Elemente, wie der Staat Panem

³³ Vgl. Ulm: „Are things pretty perfect?“ 2012, S. 27.

³⁴ Vgl. ebenda, S. 25-28 und Ralf Schweikart: Wenn die Welt in Schutt und Asche fällt. Dystopien – der Versuch einer Einordnung. In: JuLit 40 (2014), 1, S. 16 (im Folgenden abgekürzt als Schweikart: Dystopien 2014).

³⁵ Vgl. Ulm: „Are things pretty perfect?“ 2012, S. 28f.

³⁶ Vgl. zu progressiven und regressiven Dystopien Ralf Schweikart: Nur noch kurz die Welt retten. Dystopien als jugendliterarisches Trendthema. In: kjl&m 64 (2012), 3, S. 6.

aus Suzanne Collins' *The Hunger Games*-Trilogie, in dem antike Gladiatorenkämpfe abgehalten werden und vorindustrielle Lebensbedingungen herrschen, gleichzeitig aber fortschrittliche technische und medizinische Errungenschaften existieren, die den Einwohnern des Kapitols vorbehalten sind.

Wie die Gattung der Science-Fiction, mit der die Dystopie verwandt ist, lässt Letztere größtenteils das „Neue wissenschaftlich, logisch und rational begründet erscheinen“³⁷ und gestaltet die Zukunft den Ängsten und Vorstellungen der Gegenwart entsprechend:

Klimawandel, Kriegsführung, Waffen, Fahrzeuge, Überwachung, Eingriffe ins menschliche Bewusstsein, onnipotente Steuerungsinstrumente, biologische Mutationen, medizinische Eingriffe und dergleichen mehr. Alles, was mit Computerprogrammen und virtuellen Welten zu tun hat, nimmt dabei einen breiten Raum ein. Der technische Fortschritt zeigt sich dabei nicht von seiner nützlichen, sondern von seiner bedrohlichen Seite – gleichermaßen gefährlich für das menschliche Individuum wie für seine natürliche und soziale Umwelt.³⁸

Seit dem Welterfolg von Suzanne Collins' *Hunger Games*-Trilogie ist der in der Einleitung beschriebene internationale Dystopie-Hype zu beobachten. Besonders die Romane der amerikanischen Autoren gelangen auf zahlreichen Bestsellerlisten, werden in meist mehr Teilen als die Vorlage verfilmt und scharren gewaltige Fangemeinden um sich. Dieser daraus resultierende finanzielle Erfolg führt dazu, dass der Begriff der Dystopie von den Verlagen als unscharf umrissenes „verkaufsfördernde[s] Etikett“³⁹ für alle möglichen Arten der Zukunftsszenarien benutzt wird, um junge Leser anzulocken. Der Ausdruck Dystopie ist somit eng mit diesem aktuellen Trend verknüpft, weswegen er in dieser Arbeit den gleichwertigen Bezeichnungen Anti-Utopie und Mätopie vorgezogen wird.

2.2 Der Adoleszenzroman

2.2.1 Adoleszenz

Die Lebensphase zwischen dem Ende der Kindheit und der Eingliederung in die Gesellschaft als autonomer Erwachsener fand erst in den 1950er und 60er Jahren verstärkt Eingang in die wissenschaftliche Forschung, darunter der Soziolo-

³⁷ Roland Innerhofer: Science-Fiction. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 698.

³⁸ Rank: Jugendliterarische Dystopie 2014, S. 6.

³⁹ Vgl. Ulm: „Are things pretty perfect?“ 2012, S. 26.

gie, der Psychologie, der Pädagogik und der Medizin.⁴⁰ Der Begriff, der sich im Rahmen dieser wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Thema etablierte, ist der der Adoleszenz. Dieser ist von den Ausdrücken Jugend und Pubertät abzugrenzen: Jugend bezeichnet an erster Stelle ein Lebensalter, heutzutage versteht man darunter zusätzlich ein auch von anderen Altersgruppen angestrebtes „Lebenskonzept“⁴¹, in dessen Mittelpunkt Aussehen, Freizeitgestaltung und Populärkultur stehen. Pubertät und Adoleszenz hingegen bezeichnen Vorgänge, die in der Lebensphase der Jugend stattfinden. Während mit dem Begriff der Pubertät das körperliche und sexuelle Heranreifen gemeint ist, versteht man unter Adoleszenz zusätzlich die mit dem Erwachsenwerden verbundenen psychischen und sozialen Aspekte.⁴² Adoleszenz umfasst also die biologischen Veränderungen des Erwachsenwerdens, den „soziokulturell determiniert[en]“⁴³ Prozess der Integration des Jugendlichen in die Gesellschaft, sowie die damit einhergehenden psychischen Vorgänge.⁴⁴

Die Adoleszenzphase wird als ein Zwischenstadium bzw. ein „psychosoziales Moratorium“⁴⁵, d.h. als ein Aufschub, angesehen. Dem Jugendlichen wird damit eine Frist gewährt, in der er mit seinen zukünftigen Pflichten und Aufgaben des Erwachsenenlebens vertraut werden und mit seiner eigenen, noch in der Entwicklung befindlichen Identität experimentieren kann, bevor der angestrebte Erwachsenenstatus, definiert durch „Heirat, Familiengründung, Berufstätigkeit und den Erwerb sozialer Autonomie“⁴⁶, erreicht wird. Wesentlich in dieser Phase, die in der Forschung meistens zwischen dem 11. und 25. Lebensjahr angesetzt wird⁴⁷, ist „das Entdecken der Geschlechtlichkeit und die Entwicklung einer sozia-

⁴⁰ Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 127.

⁴¹ Heinrich Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane zwischen Moderne und Postmoderne. In: 1000 und 1 Buch 15 (1999), 1, S. 5 (im Folgenden abgekürzt als Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999).

⁴² Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 127f.

⁴³ Günter Lange: Adoleszenzroman. In: Günter Lange (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch [2010]. Hohengehren: Schneider Verlag² 2012, S. 152 (im Folgenden abgekürzt als Lange: Adoleszenzroman 2012).

⁴⁴ Vgl. ebenda und Carsten Gansel: Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Störung – Adoleszenz und Literatur. In: Carsten Gansel u. Pawel Zimniak (Hrsg.): Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Aufstörung. Bilder von Adoleszenz in der deutschsprachigen Literatur. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011, S. 29 (im Folgenden abgekürzt als Gansel: Zwischenzeit 2011).

⁴⁵ Carsten Gansel: Zwischen existentieller Krise und zweiter Chance – Adoleszenz in der Literatur. In: Peter J. Uhlhaas, Kerstin Konrad (Hg.): Das adoleszente Gehirn. Mit einem Geleitwort von Wolf Singer. Stuttgart: Kohlhammer 2011, S. 29 (im Folgenden abgekürzt als Gansel: Adoleszenz in der Literatur 2011).

⁴⁶ Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999, S. 4.

⁴⁷ Vgl. Gansel: Zwischenzeit 2011, S. 31.

len Identität sowie [die] Übernahme von neuen Rollen in der akademischen oder berufsbildenden Karriere“⁴⁸.

2.2.2 Die Geschichte des Adoleszenzromans

Die Gattung des Adoleszenzromans entwickelte sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts, doch seine Wurzeln reichen bis ins 18. Jahrhundert zurück. Als die Vorgänger des Adoleszenzromans gelten Johann Wolfgang von Goethes Briefroman *Die Leiden des jungen Werthers* (1774) und Karl Philipp Moritz' vierteiliger Roman *Anton Reiser* (1785-1790), in denen der Konflikt zwischen Individuum und Gesellschaft im Mittelpunkt steht.⁴⁹ Weitere Vorgängertexte sind jene romantischen Kunstmärchen von Christoph Martin Wieland, Novalis, E. T. A. Hoffmann und anderen, in denen der Übergang zum Erwachsenenendasein eine zentrale Rolle spielt.⁵⁰

Der tatsächliche Beginn der Adoleszenzliteratur wird um die Wende vom 19. zum 20. angesetzt.⁵¹ In dieser Zeit entstanden zahlreiche Texte, die auch als Schulromane bezeichnet werden, in denen „das krisenhafte Aufeinandertreffen zwischen Individuum und Gesellschaft“⁵² in der Schule im Mittelpunkt steht. Zu den wichtigsten Vertretern dieser klassischen bzw. traditionellen Phase des Adoleszenzromans zählen *Freund Hein* (1902) von Emil Strauß, *Unterm Rad* (1905) von Hermann Hesse, *Die Verwirrungen des Zöglings Törleß* (1906) von Robert Musil, *Mao* (1907) von Friedrich Huch und *Jakob von Gunten* (1909) von Robert Walser.⁵³ Auch Frank Wedekinds Drama *Frühlings Erwachen* (1891 / Uraufführung 1906) ist zu erwähnen. So wie auch die Vorgänger des Adoleszenzromans waren diese Texte noch nicht für Jugendliche, sondern primär für erwachsene Leser bestimmt.

Erzählt wird stets von einem männlichen Schüler, dessen Entwicklungsprozess aufgrund von Quälereien durch Mitschüler und sadistische Lehrer, des Leis-

⁴⁸ Peter Uhlhaas u. Kerstin Konrad: Einführung. In: Peter Uhlhaas, Kerstin Konrad (Hrsg.): *Das adoleszente Gehirn*. Stuttgart: Kohlhammer 2011, S. 19 (im Folgenden abgekürzt als Uhlhaas / Konrad: Einführung (Das adoleszente Gehirn) 2011).

⁴⁹ Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: *Kinder- und Jugendliteratur* 2010, S. 125f.

⁵⁰ Vgl. Gansel: *Adoleszenz in der Literatur* 2011, S. 29.

⁵¹ Vgl. Dagmar Grenz: *Jugendliteratur und Adoleszenzroman*. In: Hans-Heino Ewers, Maria Lypp und Ulrich Nassen. (Hrsg.): *Kinderliteratur und Moderne. Ästhetische Herausforderungen für die Kinderliteratur im 20. Jahrhundert*. Weinheim / München: Juventa 1990, S. 197 (im Folgenden abgekürzt als Grenz: *Jugendliteratur und Adoleszenzroman* 1990).

⁵² Weinkauff / Von Glasenapp: *Kinder- und Jugendliteratur* 2010, S. 126.

⁵³ Vgl. ebenda, S. 129 und Grenz: *Jugendliteratur und Adoleszenzroman* 1990, S. 197, Anm. 2.

tungsdrucks, der Beziehung zum autoritären Vater und der Opposition zur Gesellschaft, deren altmodische Werte nicht denen des Jugendlichen entsprechen, tragisch scheitert.⁵⁴ Die meisten der traditionellen Adoleszenzromane enden mit dem Tod der Hauptfigur, ein erfolgreicher Abschluss der Sinn- und Identitätssuche ist in dieser antagonistischen bürgerlichen Gesellschaft nicht möglich. Die Adoleszenzphase wird hier nicht als Moratorium, sondern als „Leidens- und Passionszeit“⁵⁵ inszeniert.

Die nächste Phase, die des modernen Adoleszenzromans, setzte in den 1970er Jahren in Deutschland ein. Sie stand im engen Zusammenhang mit der Studenten- und Frauenbewegung sowie der Etablierung des problemorientierten Jugendromans, der die jungen Leser nun erstmals auch mit gesellschaftspolitischen Themen konfrontieren soll.⁵⁶ Zentral für diese erneute Blüte des Adoleszenzromans war der Roman *The Catcher in the Rye* (1951) des amerikanischen Autors J. D. Salinger, der „dem Lebensgefühl einer jungen Generation Ausdruck verlieh, einer Generation, die zunehmend gegen die etablierten gesellschaftlichen Instanzen revolvierte, überkommene Rollenbilder angriff und auf der Suche nach sich selbst war“⁵⁷. Nach seinem Vorbild entstanden zahlreiche Adoleszenzromane wie *Lenz* (1973) von Peter Schneider, *Die neuen Leiden des jungen W.* (1972) von Ulrich Plenzdorf, *Die Unvollendete Geschichte* (1975) von Volker Braun, *Die Sache mit Christoph* (1978) von Irina Korschunow, *Fermer* (1978) von Hanns-Josef Ortheil, *Lady Punk* (1985) von Dagmar Chidolue und *Elvis Germany* von Reinhard Koch (1989). Erst in den 1990er-Jahren erschienen mit *Wildwasser* (1997) und *Caretta Caretta* (1999) von Paulus Hochgatterer sowie *Irrlichterloh* (1999) von Arno Geiger auch österreichische Adoleszenzromane, die sich einer großen Popularität erfreuten.⁵⁸

Auch im modernen Adoleszenzroman, in dem nun erstmals weibliche Protagonisten möglich sind, werden die Adoleszenzphase, die Identitätssuche und das Aufeinandertreffen von Individuum und Erwachsenen als Vertretern der Gesell-

⁵⁴ Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 126f. und Adoleszenz in der Literatur 2011, S. 32f.

⁵⁵ Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 129.

⁵⁶ Vgl. ebenda, S. 128 und Grenz: Jugendliteratur und Adoleszenzroman 1990, S. 198.

⁵⁷ Carsten Gansel: Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Ein Praxishandbuch für den Unterricht. Berlin: Cornelsen Scriptor 1999, S. 112f.

⁵⁸ Vgl. Ernst Seibert: Themen, Stoffe und Motive in der Literatur für Kinder und Jugendliche. Wien: Facultas 2008, S. 36.

schaft als krisenhaft und problematisch beschrieben, jedoch steht am Ende nun nicht mehr zwangsläufig der Tod der Hauptfigur, sondern häufig die gewünschte Emanzipation und Identitätsfindung.⁵⁹ Anders als in Adoleszenzromanen mit männlichen Protagonisten steht bei jenen mit weiblicher Hauptfigur der Ausbruch aus den konventionellen Geschlechterrollen im Mittelpunkt.⁶⁰

Romane wie *The Catcher in the Rye* und *Die neuen Leiden des jungen W.* wurden zwar auch häufig von Jugendlichen gelesen und erreichten später den Status als Pflichtlektüre in Schulen, doch wie auch die früheren Adoleszenzromane waren sie keine intendierte Jugendliteratur, sondern wurden primär für Erwachsene geschrieben. Im Verlauf der 1970er- und 1980er-Jahre änderte sich dies und die Gattung des Adoleszenzromans, deren Name sich erst zu dieser Zeit etablierte⁶¹, wurde ein wichtiger Bestandteil der Jugendliteratur.⁶²

In den 1990er-Jahren erschienen jugendliterarische Werke, die in der Forschung als postmoderne Adoleszenzromane bezeichnet werden.⁶³ Zu den exemplarischen Werken dieser Phase zählen deutschsprachige Romane wie *Die Melancholie der Kleinstädte* (1990) von Christian Trautmann und *Relax* (1997) von Alexa Hennig von Lange sowie englischsprachige Texte wie *Less Than Zero* (1985) von Bret Easton Ellis, *Trainspotting* (1996) von Irvine Welsh und *Cool Girl* (1997) von Blake Nelson.

Der postmoderne Adoleszenzroman entfernt sich formal und inhaltlich weit von seinen Vorgängern.

Eine durchgängige Handlung ist in diesen Texten nicht mehr auszumachen, ebenso wenig wie fest umrissene Charaktere, ein eindeutig codierter Sinn oder gar eine soziale und politische Botschaft, welche der Autor im Medium der literarischen Darstellung seinen Lesern zu vermitteln sucht.⁶⁴

An die Stelle der Gesellschaftskritik tritt ein Spiel mit Normen und Werten⁶⁵, und statt nach der eigenen Identität und dem richtigen Platz in der Gesellschaft sucht der Protagonist nun primär nach Erlebnissen.⁶⁶ Damit gehören Partys, Drogen-

⁵⁹ Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 130.

⁶⁰ Vgl. ebenda.

⁶¹ Vgl. Lange: Adoleszenzroman 2012, S. 147.

⁶² Vgl. Grenz: Jugendliteratur und Adoleszenzroman 1990, S. 198f.

⁶³ Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 131.

⁶⁴ Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999, S. 9.

⁶⁵ Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 132.

⁶⁶ Vgl. Gansel: Adoleszenz in der Literatur 2011, S. 37f.

konsum und sexuelle Erfahrungen zu den zentralen inhaltlichen Merkmalen des postmodernen Adoleszenzromans.⁶⁷

Die letzten in der Forschung behandelten Entwicklungen im Bereich des Adoleszenzromans betreffen deren Kombination mit Popliteratur ab Ende der 1990er-Jahre.⁶⁸ Erfolgreiche Texte dieser Strömung sind *Soloalbum* (1998) und *Livealbum* (1999) von Benjamin von Stuckrad-Barre sowie *Crazy* (1999), *Der Vogel ist ein Rabe* (2003) und *Kannst du* (2006) von Benjamin Lebert. Diese stehen dem postmodernen Adoleszenzroman sehr nahe.

Gemäß der These dieser Masterarbeit setzte ab ca. 2008 die derzeit aktuelle Phase des dystopischen Adoleszenzromans ein, doch parallel dazu erscheinen nach wie vor zahllose Texte, die der modernen und der postmodernen Ausprägung des Adoleszenzromans zuzurechnen sind.

2.2.3 Merkmale des Adoleszenzromans

In diesem Kapitel werden die für die weiteren Ausführungen relevanten Charakteristika des Adoleszenzromans zusammengefasst, wobei das Hauptaugenmerk auf der modernen Ausprägung liegt, da sich weder der unzeitgemäße klassische noch der handlungslose postmoderne Adoleszenzroman für einen Vergleich mit den untersuchten Dystopien eignet.

Im Zentrum des Adoleszenzromans steht die Adoleszenzphase eines jugendlichen Protagonisten – oft auch mehrerer – zwischen 11 und 25 Jahren, der erst seit den 1970er-Jahren auch weiblichen Geschlechts sein kann.⁶⁹

Diese Adoleszenzphase wird als Prozess einer prekären Identitäts- und Sinnsuche aufgefasst und findet ihre Binnenstrukturierung in einer Reihe prägender Krisenerfahrungen oder Initiationserlebnisse, die sich auf wenige, genau festliegende Problembereiche beziehen.⁷⁰

Zu diesen Problembereichen zählen die Ablösung von den Eltern, gleichzeitig aber auch Sehnsucht nach familiärer Geborgenheit, „die Entwicklung eines eigenen Wertesystems“⁷¹, der eigenständige Aufbau von sozialen Kontakten, die ers-

⁶⁷ Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 132.

⁶⁸ Vgl. Gansel: Adoleszenz in der Literatur 2011, S. 39.

⁶⁹ Vgl. Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999, S. 7 und Gansel: Adoleszenz in der Literatur 2011, S. 28.

⁷⁰ Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999, S. 7.

⁷¹ Ebenda.

ten sexuellen Erfahrungen und die Integration in die Gesellschaft mit einer eigenen, neudefinierten sozialen Rolle.⁷² Zentral sind dabei die Dichotomien Individuum und Gesellschaft, Individuation und soziale Integration sowie Selbstbestimmung und Fremdbestimmung.⁷³ Der Welt der Jugend, „voll von Freiräumen für Phantasie, Spiel, Selbstständigkeit, Emotionalität“⁷⁴, steht die „als festgefügt empfundene[] phantasielose[], kalte[] Welt der Erwachsenen“⁷⁵ gegenüber.

Während die existenzielle Krise in den klassischen Adoleszenzromanen zum Tod der Hauptfigur führt, enden viele der modernen Texte mit der Reifung des Protagonisten. Dennoch sind Verweigerung, Ausstieg und das Scheitern des Integrations- und Entwicklungsprozesses, wenn auch weniger drastisch, im modernen Adoleszenzroman weiterhin häufig. Sei es ein optimistisches oder ein pessimistisches Ende, charakteristisch für den Adoleszenzroman ist die Ausschnitthaftigkeit und die damit verbundene Offenheit, die die Adoleszenzphase als unabgeschlossen markiert.⁷⁶

Ein weiteres Merkmal des Adoleszenzromans, besonders des modernen und postmodernen, ist die Gestaltung der Figuren als „individuelle und unverwechselbare Einzelpersonen“⁷⁷ anstelle von typisierten Figuren wie in vielen problemorientierten Jugendromanen.⁷⁸ Neu seit den 1970er-Jahren ist, dass nun psychologische Erzähltechniken der Erwachsenenliteratur, darunter die Ich-Erzählung, die personale Erzählsituation, der innere Monolog, die erlebte Rede und die Beschreibung von Träumen, gezielt angewendet werden, um die Komplexität der psychischen Vorgänge und die häufige innere Zerrissenheit der Protagonisten adäquat darzustellen.

⁷² Vgl. Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999, S. 7 und Gansel: Adoleszenz in der Literatur 2011, S. 28.

⁷³ Vgl. Gansel: Adoleszenz in der Literatur 2011, S. 28 und S. 36.

⁷⁴ ebenda, S. 36.

⁷⁵ Ebenda.

⁷⁶ Vgl. Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999, S. 7.

⁷⁷ Ebenda.

⁷⁸ Vgl. ebenda.

3. Analyse der Dystopien

In den folgenden Kapiteln werden die jugendliterarischen Dystopien *Das Ende der Welt* (2011) von Daniel Höra, *Deadline 24* (2011) von Annette John, *Wild* (2013) von Lena Klassen sowie Ursula Poznanskis Trilogie *Die Verratenen* (2012), *Die Verschworenen* (2013) und *Die Vernichteten* (2014) nach den Definitionspunkten des Adoleszenzromans untersucht. Nach der Betrachtung der für Dystopien wesentlichen Konzeption von Raum und Zeit werden die Gestaltung der Figuren, relevante inhaltliche Aspekte und der Roman Ausgang näher behandelt.

3.1 Raum und Zeit

Die in Dystopien erzählte Welt ist die hypothetisch in die Zukunft weitererzählte Gesellschaft, wie sie zur Zeit des Schreibens ist. Die Welt ist bereits beim Einsetzen der Handlung nicht mehr mit der des Lesers zu vergleichen, da sie lange vorher aufgrund von Kriegen, Seuchen, Umweltkatastrophen oder wie bei Annette John durch das Auftauchen von seltsamen tödlichen Kreaturen namens Hybride ein Ende und anschließenden Neustart erfuhr. Das Jahr, in dem sich die Handlung zuträgt, wird bis auf Ausnahmen wie George Orwells Roman *1984* größtenteils im Dunkeln gelassen. Während in *Deadline 24* und *Wild* offen bleibt, in welcher ehemaligen Region der Schauplatz angesiedelt ist, wird in *die Verratenen* und deren Fortsetzungen angedeutet, dass es sich bei den erkundeten Ruinen um das zerstörte Wien handelt. In *Das Ende der Welt* wird die Geographie des im ehemaligen Deutschland angesiedelten Territoriums sogar mit einer beigefügten Landkarte verdeutlicht.

In allen jugendliterarischen Dystopien sowie in einigen der Anti-Utopien für Erwachsene, wie etwa *Brave New World* von Aldous Huxley, ist die Dichotomie der streng geregelten Gesellschaft und der sie umgebenden gefährlichen und unkontrollierbaren Wildnis zentral für die Raumkonzeption. Das Sicherheit und Geborgenheit ausstrahlende Zuhause des jugendlichen Protagonisten kann entweder in der Gesellschaft liegen wie bei Lena Klassen, Ursula Poznanski und in Veronica Roths *Divergent*-Trilogie oder in einem peripheren Grenzgebiet zwischen Gesellschaft und Wildnis wie bei Daniel Höra und in *Suzanne Collins'* Hunger Games-Trilogie oder nur durch eine Kuppel oder Mauer geschützt direkt

in der Wildnis wie bei Annette John und in James Dashners *Maze Runner*-Trilogie. So wie im Adoleszenzroman die Entwicklung der Figuren häufig durch Bewegung durch den Raum und über Schwellen hinweg ausgedrückt wird, ist es auch in den untersuchten Dystopien: Der Protagonist verlässt das gesicherte Zuhause, tritt über eine Schwelle und muss sich nun allein oder mit Gleichaltrigen durch die Wildnis, eine unbekannte und angsteinflößende Welt, durchkämpfen, wobei er bei jeder Krisensituation ein wenig reifer wird. Die Bedeutung von den verschiedenen Raumkonzepten in Dystopien für die Darstellung der Adoleszenz wird in Kapitel 3.3.3.2, das sich mit dem Thema der Bewährung durch Bewegung im Raum beschäftigt, näher erläutert.

Für Adoleszenzromane wurde festgehalten, dass es sich bei der erzählten Zeit um bloß einen Auszug aus der Adoleszenzphase handelt. Auch in Dystopien präsentiert sich die Zeit nur als Ausschnitt.⁷⁹ So wie Adoleszenzromane nicht darauf abzielen, wie Bildungsromane die gesamte Entwicklung der Protagonisten abzubilden, liegt es auch nicht im Interesse der Autoren von Dystopien, die gesamte von ihnen entworfene Welt mit ihrer eigenen Geschichte zu präsentieren, sondern bloß eine sich aus den gesellschaftlichen Bedingungen ergebende existenzielle Krise einer singulären Figur. Zwar erstreckt sich der Ausschnitt besonders in den englischsprachigen Dystopien für Jugendliche, die meistens in drei oder mehr Bänden erscheinen, über mehrere Jahre, sie erzählen dennoch nur einen Auszug aus der Krise der Gesellschaft und der damit zusammenhängenden prekären Lage der adoleszenten Figur.

Der Adoleszenzroman zielt darauf ab, die Adoleszenzphase der Jugendlichen angemessen und glaubwürdig nachzuzeichnen, wobei die Schilderung von Alltagserfahrungen und die Auseinandersetzung mit der aktuellen Lebenswelt der Leser von großer Bedeutung sind.⁸⁰ Dystopien hingegen lassen ihre Protagonisten in fiktiven Schauplätzen in einer zukünftigen Zeit mit fremdartigen Entwicklungen agieren. Dennoch ist die Verbindung von Adoleszenzroman und Dystopie nicht widersprüchlich, da die anti-utopischen Weltentwürfe, auch wenn sie „in der außerliterarischen Welt nicht referenzialisierbar sind, [...] dennoch mehr oder

⁷⁹ Vgl. Rank: Jugendliterarische Dystopie 2014, S. 7.

⁸⁰ Vgl. Vgl. Weinkauff / Von Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur 2010, S. 132 und Carsten Gansel: Jugendliteratur und jugendkultureller Wandel. In: Hans-Heino Ewers (Hrsg.): Jugendkultur im Adoleszenzroman. Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre zwischen Moderne und Postmoderne. Weinheim / München: Juventa Verlag 1994, S. 13.

weniger explizite Bezüge zur Welt von Autor und Leser aufweisen.“⁸¹ Dies gilt einerseits für die gesellschaftskritischen und politischen Themen wie Krieg, Diktatur, Überwachung, Menschenrechte, Klimawandel und Genmanipulation sowie andererseits – wie in den folgenden Kapiteln bewiesen werden soll – für die Darstellung der Adoleszenz der jugendlichen Protagonisten.

3.2 Die Figuren

Die Protagonisten der aktuellen Dystopien für Jugendliche sind stets zwischen 13 und 20 Jahre alt und bis auf wenige Ausnahmen weiblich. Die Romane mit heranwachsenden Männern als Helden sind jene vereinzelt, die von männlichen Autoren geschrieben wurden, darunter Daniel Höras *Das Ende der Welt* und James Dashners *The Maze Runner*.

Während weibliche Figuren in den klassischen Dystopien entweder keine große Rolle bei rebellischen Aktionen spielten oder kein gutes Ende fanden, stellen gerade sie in den meisten aktuellen anti-utopischen Jugendromanen die einzige Hoffnung dar, die der Welt noch bleibt.⁸² Diese Mädchen werden zu Beginn der Handlung oft als unselbstständig, unsicher und unglücklich mit sich und ihrer Lebenssituation dargestellt, doch entwickeln sie sich mit der Zeit zu starken Persönlichkeiten und Kämpferinnen gegen die autoritäre Gesellschaft. Bereits in den 1970er-Jahren wurden in den Adoleszenzromanen adoleszente Mädchen präsentiert, die aus den vorgefertigten Geschlechterrollen, nämlich denen der Mutter, Ehefrau und Hausfrau, ausbrechen und ihre eigenen Ziele verfolgen.⁸³ Der Aufruf an junge Frauen, selbstbewusst, unabhängig, zielstrebig und politisch engagiert zu sein, wird in den jugendliterarischen Dystopien konsequent fortgesetzt, indem das Mädchen der Zukunft zur auserwählt erscheinenden Retterin der Welt wird.

Die männlichen Protagonisten weisen am Ende der Romane meistens dieselben Attribute auf und werden ebenfalls als die letzte Hoffnung der Menschheit dargestellt, doch ist ihre Ausgangssituation eine andere. So ist zum Beispiel Da-

⁸¹ Von Glasenapp: *Always look at the dark side of life* 2013, S. 30.

⁸² Vgl. Manuela Kalbermatten: Katniss' Schwestern proben den Aufstand. *Neue Zukunftsromane*. In: Buch & Maus 11 (2013), 1, S. 19.

⁸³ Vgl. Inge Wild: *Neue Bilder weiblicher Adoleszenz. Wandel eines kulturellen Musters in Jugendromanen von Christine Nöstlinger und Inger Edelfeldt*. In: Johannes Cremerius u.a. (Hrsg.): *Adoleszenz*. Würzburg: Königshausen und Neumann 1997 (= *Freiburger Literaturpsychologische Gespräche*, Bd. 16), S. 194f. (im Folgenden abgekürzt als Wild: *Weibliche Adoleszenz* 1997).

niel Höras Held *Kjell* zu Beginn ein grober und gewalttätiger Soldat, der in seiner Überheblichkeit jede Bevölkerungsgruppe bis auf die Armee als Abschaum wahrnimmt (vgl. Höra, S. 7-21). Dies ist eine Weiterführung des großmäuligen und egozentrischen Protagonisten des modernen Adoleszenzromans, dessen weicher Kern hinter der harten Schale im Laufe der Handlung offenbart wird.⁸⁴

Unabhängig von dem Geschlecht der Protagonisten werden sie, dem modernen Adoleszenzroman gemäß, „als Individualitäten gestaltet, die selbstreflexiv ihre widersprüchliche Rolle, ihre krisenhafte Entwicklung und innere Zerrissenheit bedenken“⁸⁵. Ermöglicht wird die Einsicht in die Psyche der jugendlichen Helden vor allem durch die Erzählhaltung aus der ersten Person, die fast alle aktuellen jugendliterarischen Dystopien gemeinsam haben. Eine Ausnahme bei den untersuchten Romanen ist Annette Johns Anti-Utopie *Deadline 24*, die einen personalen Erzähler aufweist. Dieser kann allerdings ebenso in das Innenleben der Heldin Sally – und nur ihres – eintauchen.

Am eindrucksvollsten wird das Dilemma des Helden in *Das Ende der Welt* umgesetzt, in dem Kjells alte, noch nicht vollständig abgelegte Identität als Soldat ein Streitgespräch mit seinem in Entwicklung befindlichen Ich als Freiheitskämpfer führt:

Was wäre, wenn ich Burger töten würde? [...] Das kannst du nicht machen, widersprach ich mir selbst. Du würdest dich selbst verraten und damit auch Leela. [...] Die andere Stimme unterbrach mich: Du kannst dein altes Leben zurückhaben. [...] Du bist ein Schwarzer Jäger, es ist deine Aufgabe, die Welt von Terroristen zu säubern. [...] Tu das nicht, schrie etwas in mir. Warum nicht, fragte die andere Stimme zurück. Der Armee hast du alles zu verdanken [...] Das kannst du nicht, sagte ich mir. Du kannst ihn nicht töten, denn dann überschreitest du eine unsichtbare Grenze und kannst nie mehr zurück. Dann bist du endgültig einer von den anderen. (Höra, S. 317f., für den kompletten Gewissenskonflikt vgl. S. 317-333)

Die Individualität der Protagonisten ergibt sich aus dem Kontrast zu den Nebenfiguren. Wie für Dystopien charakteristisch, ist in Bezug auf die Figurenkonstellation ein „Gegensatz zwischen einer konformistischen Mehrheit und einer nonkon-

⁸⁴ Lange: Adoleszenzroman 2012, S. 151.

⁸⁵ Carsten Gansel: Der Adoleszenzroman. Zwischen Moderne und Postmoderne. In: Günter Lange (Hrsg.): Taschenbuch der Kinder und Jugendliteratur. Band 1: Grundlagen – Gattungen [2000]. Hohengehren: Schneider Verlag⁴ 2005, S. 369.

formistischen Minderheit“⁸⁶ festzustellen, wobei der Held – zumindest im Laufe des Romans – sich letzterer Gruppe zugehörig fühlt. Doch selbst innerhalb der Gemeinschaft von Regimekritikern und Freiheitskämpfern sticht die Hauptfigur stets aufgrund ihrer Eigenschaften – darunter Selbstlosigkeit, Ideenreichtum, Entschlossenheit, Handelsbereitschaft und Tapferkeit – heraus, die bei ihren Mitstreitern nur einzeln vorhanden sind. In Veronica Roths *Divergent*-Trilogie stellt die Außergewöhnlichkeit von dieser Pluralität von Attributen sogar den zentralen Punkt der Handlung dar: Jeder in dieser im zerstörten Chicago aufgebauten Gesellschaft ist Mitglied einer Fraktion, die sich jeweils nur durch eine Eigenschaft auszeichnet: Selbstlosigkeit, Tapferkeit, Intelligenz, Gerechtigkeitssinn oder Friedfertigkeit. Daneben existieren auch eigenschaftslose Menschen ohne Fraktion. Da die Hauptfigur Tris drei der fünf Attribute aufweist und damit *divergent*, von der Mehrheit abweichend, ist, wird sie für den Staat, der befürchtet, sie dadurch nicht kontrollieren zu können, zu einer Gefahr und so zur Gejagten. Die jugendlichen Helden werden in Dystopien auf diese Weise zu Auserwählten stilisiert, die als einzige in ihrer Gesellschaft die Tugenden und Charaktereigenschaften aufweisen, die zur Rettung der Welt notwendig sind.

Die Nebenfiguren sind entweder wohlgesinnte Begleiter, die den Hauptfiguren auf ihrer Reise durch die Wildnis, auf ihren Kampf gegen die autoritäre Gesellschaft und dabei auch bei der Überwindung ihrer Adoleszenzphase behilflich sind, oder Gegner, also Vertreter des Staates und willenslose Mitläufer, die ihnen all dies erschweren wollen. In der Gruppe der positiven Figuren sind sowohl jugendliche Vertrauenspersonen innerhalb der *Peer*-Gruppe als auch nicht verwandte Erwachsene im Sinne von Vorbildern und Mentoren zu finden. Vor allem in der zur Gesellschaft konträr angelegten Wildnis findet die Hauptfigur (neben mordlustigen Barbaren) die wichtigsten Mitstreiter, allerdings muss sie in den meisten Romanen feststellen, dass es in dieser Gegengesellschaft auch Bewohner gibt, die exakt den Feindbildern aus der Zivilisation entsprechen.

Die feindlich gesinnten Figuren sind wie auch die wohlgesinnten sowohl Jugendliche als auch Erwachsene und sowohl Mitglieder der Gesellschaft als auch Bewohner der Wildnis. Dennoch überwiegen innerhalb der Gruppe der positiven

⁸⁶ Helmut Melzer: Sciencefiction für Kinder und Jugendliche. In: Günter Lange (Hrsg.): Taschenbuch der Kinder und Jugendliteratur. Band 1: Grundlagen – Gattungen [2000]. Hohengehren: Schneider Verlag⁴ 2005, S. 557.

Figuren die Kinder und Jugendliche und innerhalb der Gegenspieler die Erwachsenen, was den in den Dystopien ausgefochtenen Kampf zwischen Gut und Böse bzw. dem autonomen Individuum gegen eine autoritäre Gesellschaft gleichzeitig zu einem für Adoleszenzromane typischen Konflikt zwischen Jugendwelt gegen Erwachsenenwelt macht. Das in Adoleszenzromanen beschriebene krisenhafte Verhältnis zwischen Jugendlichen und Erwachsenen bzw. der Gesellschaft wird in den Dystopien auf die Spitze getrieben und politisiert, indem es zu einem Kampf zwischen Revolutionären und einer menschenrechtsverletzenden und mordenden Diktatur gesteigert wird. Am stärksten ist dies bei der *Hunger Games*-Trilogie feststellbar, deren letzter Band einem Kriegsroman nahekommt.

3.3 Die Grundthematiken

3.3.1 Die Identität

Im Zentrum jedes Adoleszenzromans steht „die existenzielle Erschütterung, die tiefgreifende Identitätskrise des Jugendlichen, der auf der Suche nach einem eigenen Weg in der Gesellschaft und zu sich selbst ist“⁸⁷. Im Rahmen dieser Selbstfindung reflektiert die Hauptfigur über ihre Stärken und Schwächen, meist über ihre Unsicherheiten, ihr Aussehen sowie über die Selbst- und Fremdwahrnehmung.⁸⁸ Wesentlicher sind allerdings die Fragen nach der eigenen Persönlichkeit und den Wünschen für die Zukunft in Bezug auf Ausbildung, Beruf, Familiengründung und Wohnsituation. Die Suche nach der eigenen Identität wird dabei als problematisch und krisenhaft inszeniert, da sich die Hauptfigur von vielen Einflüssen umgeben sieht, die sie in eine andere Richtung steuern wollen, so dass die eigenen Wünsche und Erwartungen über ihre Zukunft in den Hintergrund rücken. Erneut ist hier die Dichotomie Individuum und Gesellschaft wesentlich. Für den Psychoanalytiker Werner Bohleber ist die Entwicklung einer Identität, die das Gleichgewicht zwischen den individuellen und den gesellschaftlichen Ansprüchen halten kann, die zentrale Aufgabe der Adoleszenz:

Von innen her bringt die sexuelle Reifung eine Umgestaltung und Neuordnung der Persönlichkeit in Gang und strebt auf ein vereinheitlichtes seelisches Ganzes hin. Von außen her bestehen Anforderungen, sich zu definieren, Rollen zu übernehmen, einen Beruf zu wählen und Beziehungen einzugehen. Identität stellt die Schnittstelle zwischen gesellschaftlichen Erwartungen an den einzelnen und dessen psychischer Einzigartigkeit dar, sie ist das Produkt der Vermittlung und eine dynamische Balance zwischen beiden Seiten.⁸⁹

Ein exemplarischer moderner Adoleszenzroman, in dem die Identität das Gleichgewicht zwischen den beiden Seiten nicht halten kann, ist *Kamalas bok* (1986, übersetzt als *Kamalas Buch*, 1988) der schwedischen Autorin Inger Edelfeldt. Der 22-jährigen Protagonistin Eva, die sich weder darüber im Klaren ist, wer sie ist, noch wohin sie will, bleibt nichts anderes übrig, als den Normvorstellungen der Gesellschaft zu folgen. Als sie erkennt, dass sie diese nicht erfüllt, erreicht ihr

⁸⁷ Lange: Adoleszenzroman 2012, S. 151.

⁸⁸ Vgl. Lange: Adoleszenzroman 2012, S. 151.

⁸⁹ Werner Bohleber: Einführung in die psychoanalytische Adoleszenzforschung. In: Werner Bohleber (Hrsg.): Adoleszenz und Identität. Stuttgart: Verlag Internationale Psychoanalyse 1996, S. 9.

Selbstwertgefühl einen Tiefpunkt, und sie flüchtet in eine Fantasiewelt und damit in eine andere Identität, nämlich die des Wolfskindes Kamala, das aufgrund seiner Ferne zur Gesellschaft einen autonomen und einzigartigen Menschen darstellt.

So wie auch in Adoleszenzromanen, wie dem von Inger Edelfeldt, wird Jugend in den behandelten Dystopien als „Stadium fragiler Identität“⁹⁰ aufgefasst, allerdings weicht dessen Darstellung gezwungenermaßen von der in der alltagsnahen Adoleszenzliteratur ab. In den Anti-Utopien ist die Selbstfindung scheinbar nicht vordergründig, da das Hauptaugenmerk auf der Rebellion gegen einen diktatorischen Staat liegt. Dennoch geht genau mit der damit verbundenen Abwendung von den Normen und der Etablierung eigener Werte und Zukunftsvorstellungen unvermeidbar die Entwicklung einer neuen Identität einher. Die von Bohleber genannte Balance zwischen den beiden Seiten wird dabei nicht gebrochen, sondern wiederhergestellt, da sich die entworfenen Gesellschaft dadurch auszeichnet, die Individualität einzuschränken und sozialen Normen unterzuordnen. In den folgenden Unterkapiteln wird die Darstellung dieser angerissenen Identitätssuche in den deutschsprachigen Dystopien untersucht.

3.3.1.1 Die Grundpfeiler der Identität

Die zentralen Fragen eines Subjekts, das auf der Suche nach seiner Identität ist, lauten: „Wer bin ich? Woher komme ich? Wer will ich sein?“⁹¹. Um diese Fragen zu beantworten bedarf es einer „reflektierenden Selbstbetrachtung [,] Selbsterforschung, Selbstkritik und Selbsterkenntnis“⁹², doch ebenso wichtig auf der Suche nach dem *Selbst* ist die Beschäftigung mit dem *Anderen*, d.h. der Aufbau von Beziehungen und das Hineinversetzen in die Mitmenschen.⁹³

3.3.1.1.1 Wer bin ich?

My name is Katniss Everdeen. I am seventeen years old. My home is District 12. I was in the Hunger Games. I escaped. The Capitol hates me. (Collins 3, S. 5)

⁹⁰ Rainer Kolk: Adoleszenzliteratur. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 6.

⁹¹ Vera King: Die Entstehung des Neuen in der Adoleszenz. Individuation, Generativität und Geschlecht in modernisierten Gesellschaften [2004]. Wiesbaden: Springer Fachmedien² 2013 (= Zur Theorie und Empirie der Jugend aus transdisziplinärer Perspektive, Bd. 1), S. 101 (im Folgenden abgekürzt als King: Entstehung des Neuen in der Adoleszenz 2013).

⁹² Ebenda.

⁹³ Vgl. ebenda, S. 101f.

Mein Name ist Eleria. Ich bin achtzehn Jahre alt, Vitro Klasse 1, gereiht auf die Nummer 7. Mein Schwerpunkt liegt auf Kommunikation und Rhetorik. Ich bin Opfer einer Intrige. (Poznanski 1, S. 165)

An kritischen Stellen ihres Selbstfindungsprozesses haben die beiden zitierten Hauptfiguren Katniss und Ria das Bedürfnis, sich selbst die Frage „wer bin ich?“ in Gedanken zu beantworten. Während Ria befürchtet, ihr Gedächtnis und damit ihre Identität zu verlieren, ist es für Katniss eine Methode, um zwischen Realität und Einbildung zu unterscheiden. In ihren Antworten auf die Frage nach ihren Wesen, sind folgende für die Identität wesentliche Punkte vorhanden: der Name, die Herkunft, Bildung und Fähigkeiten sowie die aktuelle Krise bzw. der noch nicht gefestigte Platz in der Gesellschaft. Weitere Aspekte, an denen die Identität festgemacht werden kann, sind das Aussehen, Vorlieben, Freundschafts- und Partnerbeziehungen, Stärken und Schwächen sowie politische und religiöse Standpunkte.⁹⁴

Der Name dient in allen untersuchten Dystopien als wichtiger Indikator für die gesamte Identität. So wechseln die Nebenfigur Josslyn aus *Deadline 24*, Kjell aus *Das Ende der Welt*, Pi aus *Wild* und Ria aus *Die Verratenen* mindestens einmal im Verlauf der Handlung ihren Namen und damit ihre Identität. Im Falle von Pi und Josslyn sowie Beatrice aus Veronica Roths *Divergent*-Trilogie bezeichnen ihre eigenständigen Namensänderungen die Loslösung von ihrer Familie und damit den Beginn ihres autonomen neuen Lebens. So wird aus Beatrice, die sich aktiv gegen die selbstlose Fraktion ihrer Eltern und für die fremde und gefährliche Fraktion der draufgängerischen *Dauntless* entscheidet, Tris, und aus Josslyn, der Tochter der Herrscherin Mariposa, die Müllsammlerin Josie. Für beide ist die Namensänderung eine Möglichkeit, als unbeschriebenes Blatt neu zu beginnen und sich selbst neu zu erfinden, diesmal ohne elterliche Vorschriften und Vorgaben. Dennoch bleiben beide nahe bei ihrem echten Namen, um trotz allem ihre Herkunft nicht zu verleugnen. So macht es auch Pi, die beim Eintritt in die Wildnis Pia als neuen Namen wählt: „So nannte meine Mutter mich immer, der Name war okay. Damit war ich ich selbst und doch genug von mir entfernt“ (Klassen, S. 202).

⁹⁴ Vgl. Helmut Fend: Entwicklungspsychologie des Jugendalters [2000]. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften³ 2005, S. 409 (im Folgenden abgekürzt als Fend: Entwicklungspsychologie 2005).

Auch die Namensänderung von Daniel Höras Hauptfigur Kjell symbolisiert die Loslösung von der Familie, allerdings handelt es sich hier um eine fremdbestimmte. Sein früherer Name wird nicht genannt, denn er spielt keine Rolle mehr, da er keine Verbindung mehr zu seiner alten Identität und zu seiner Familie spürt. Seit seinem unfreiwilligen Eintritt in die Armee, betrachtet er die Soldaten als seine Familie, erkennt deren fragwürdigen Werte als selbstverständlich an und trägt den Namen Kjell. „Der Name hatte keine Bedeutung. Er war kurz und klang wie ein Befehl. Nur darauf kam es an“ (Höra, S. 7). Da die Gesellschaft dieses Leben und diesen Namen für ihn ausgesucht hat, und der Hauptzweck des letzteren im schnellen Befolgen von Anweisungen liegt, wird der Name hier also zum Symbol für die Fremdbestimmtheit des Jugendlichen.

In der von Ursula Poznanski entworfenen Gesellschaft des Sphärenbundes weist die Namensgebung ebenfalls auf die Fremdbestimmung der Figuren hin. Den künstlich gezeugten *Vitros*, die an der Akademie zu großen Politikern, Wissenschaftlern und Künstlern ausgebildet werden, werden Namen gegeben, die bereits ihre Zukunft vorwegnehmen. So ist Tommas Karriere mit der Benennung nach dem Botaniker Mutius von Tommasini bereits festgelegt, und Eleria, deren Name sich aus Eleonore von Aquitanien und Ariadne aus der griechischen Mythologie zusammensetzt, sowie Aureljo, angelehnt an Marc Aurel, sind dazu vorherbestimmt, weise und mächtige Politiker zu werden (vgl. Poznanski 1, S. 27).

Für Pi bzw. Peas aus Lena Klassens Roman *Wild* ist ihr Name einer der Hauptgründe für ihre Unzufriedenheit mit sich selbst. Wie bei Eva aus *Kamallas Buch* resultiert der Selbsthass aus dem Vergleich mit anderen und der Norm:

Mein Name ist Peas. Peas Friedrichs. Nicht nur, dass meine Mutter am Anfang der Schwangerschaft auf einen Geburtstechniker verzichtet hatte, ich bekam ausgerechnet die dämlichsten Hebamme von Neustadt ab. Weil sie nicht richtig Englisch konnte, hat sie meinen Namen falsch eingetragen. Natürlich wollten meine Eltern mich »Peace« nennen, und sie versichern mir immer, dass es dasselbe ist, wenn ich mich beschwere. Aber das ist es nicht. »Peas« bedeutet nicht Frieden, sondern Erbsen. [...] Wenn mich jemand fragt, der mich nicht kennt, behaupte ich natürlich immer, ich heiße Peace. Um mich von der anderen (hübschen, operierten) Peace in unserer Klasse zu unterscheiden, hat sich für mich die Abkürzung Pi eingebürgert. (Klassen, S. 15)

Wie auch bei Eleria scheint Pis Identität bereits durch ihren Namen determiniert worden zu sein, allerdings sieht sich Pi nun gerade dazu prädestiniert, die Normen der Gesellschaft nicht zu erfüllen. Dies betrifft auch das Aussehen, da sie eine der wenigen Jugendlichen ist, deren Körper nicht durch Genmanipulation und Operationen optimiert worden ist. Der Vergleich mit ihrer besten Freundin macht sie stets aufs Neue unzufrieden mit sich selbst:

Dagegen sah meine Wenigkeit, heute passend erbsengrün verfärbt, beschämend unscheinbar aus. Mein herzförmiges Gesicht war nicht einmal richtig symmetrisch. [...] Meine unterschiedlich großen Augen waren weder strahlend himmelblau noch mysteriös dunkelbraun, sondern von einem hellen Honigbraun und meine Brauen, wenn auch dunkler, ein bisschen zu kräftig. Meine Haare waren ebenfalls braun, allerdings nicht von dem edlen Mahagonibraun meiner Freundin, sondern hell und irgendwie pudrig. (Klassen, S. 22f.)

Doch das wahre Wesen einer Person zeichnet sich nicht durch den Namen oder das Aussehen, sondern durch die Taten aus, weswegen die Handlungen den größten Bereich der Selbstreflexion ausmachen. Auf dem Weg zur ihrer endgültigen Identität handeln die Figuren nicht immer moralisch richtig, doch werden die eigenen Fehler genau beobachtet und reflektiert.

Mit einiger Mühe wuchtet Sandor eine der Leichen auf den Bauch, damit er an den Bogen des Mannes und den Köcher mit den Pfeilen kommt. Unsere Stimmung ist beinahe fröhlich, als hätten wir einen Schatz gefunden. Gleichzeitig ist mir bewusst, wie falsch das ist. Wie sehr es meine Prinzipien verletzt, auf die ich mir immer so viel eingebildet habe. Aber: Einer der Toten besaß eine lederne Trinkflasche und nun besitze ich sie. [...] Ich fühle mich durch mein eigenes Tun erniedrigt. Als wäre ich meiner selbst nicht mehr würdig. (Poznanski 3, S. 90)

Die bisherigen Beispiele umfassen „die kognitive Komponente der Selbstwahrnehmung [und] die emotionale Komponente der Selbstbewertung“⁹⁵ der Identität als situative Erfahrung nach Karl Haußer. Die Fähigkeit, über sich selbst und seine Handlungen zu reflektieren ist bei allen Protagonisten von Anfang an vorhanden, doch entwickelt sie sich im Laufe der Abenteuer und der Abtrennung vom alten Zuhause gehörig weiter. Vor allem Kjell ist hier zu nennen, da er zu Beginn

⁹⁵ Karl Haußer: Identitätspsychologie. Heidelberg: Springer 1995, S. 21 (im Folgenden abgekürzt als Haußer: Identitätspsychologie 1995).

als einzige der Hauptfiguren aktiv menschenrechtsverletzende Tätigkeiten für das diktatorische System verrichtet, ohne diese in Frage zu stellen. Die anderen Figuren sind zwar Teil dieser Gesellschaft, distanzieren sich aber von deren verachtenswerten Handlungen, sobald sie von ihnen erfahren.

Eine Figur, die im elterlichen Zuhause nicht die Möglichkeit zur Selbstwahrnehmung erhält und so auch zu Beginn des Romans keine Identität ausbilden kann, ist Beatrice aus *Divergent*, deren Eltern, Mitglieder der selbstlosen Fraktion *Abnegation*, sie als Person erziehen, die nur auf andere, aber nicht auf sich selbst blickt.

There is one mirror in my house. It is behind a sliding panel in the hallway upstairs. Our faction allows me to stand in front of it on the second day of every third month, the day my mother cuts my hair. [...] I sneak a look at my reflection when she isn't paying attention [...]. I still look like a little girl, though sometime in the last few months I turned sixteen. The other factions celebrate birthdays, but we don't. It would be self-indulgent. (Roth 1, S. 1f.)

Erst mit dem Verlassen ihrer Familie, dem Annehmen eines neuen Namens und dem Aufbau neuer sozialer Kontakte wird der Grundstein für die Entwicklung ihrer Identität gelegt.

Der dritte Teil der Identität nach Karl Haußer, die „handlungsbezogene Komponente der personalen Kontrolle“⁹⁶ wird erst im Laufe des Entwicklungsprozesses ausgebildet. Unter personaler Kontrolle versteht Haußer „das Bedürfnis [...], auf Gegebenheiten und Ereignisse der Umwelt Einfluss zu nehmen“⁹⁷. Dieses Bestreben ist ein zentraler Punkt in allen Dystopien und dem darin getätigten Entwurf eines politisch engagierten Jugendlichen, der als Teil der Gesellschaft für die Gesellschaft agiert. In den meisten Dystopien bedeutet der Erwerb dieser Kompetenz den Abschluss der Identitätssuche, während eine Figur wie Katniss aus *The Hunger Games* von Anfang an auf Geschehnisse aktiv und wirkungsvoll reagiert. Diese Eigenschaft und damit ihre gesamte Katniss-Identität wird ihr mit der Teilnahme bei den *Hunger Games* genommen. Instrumentalisiert von der Gesellschaft erhält sie nun eine neue Identität als *tribute*, der anschließend als unfreiwilliges Symbol der Revolution, als sogenannter *mockingjay*, eine weitere

⁹⁶ Ebenda.

⁹⁷ Ebenda, S. 17.

aufgezwungene Identität folgt. Nur noch an einigen Schlüsselszenen scheint wieder Katniss' Identität auf, die sich durch impulsives Handeln und ihren Beschützerinstinkt auszeichnet.

Ohne eigener, aber mit einer von außerhalb zugewiesener Identität bleibt Katniss nichts anderes übrig als die Selbstaufgabe.

My name is Katniss Everdeen. Why am I not dead? I should be dead. It would be best for everyone if I were dead... (Collins 3, S. 437)

3.3.1.1.2 Woher komme ich?

Die zweite für die Identität wesentliche Frage, die sich die Protagonisten stellen müssen, ist die nach der Herkunft. In Paulus Hochgatterers Adoleszenzroman *Wildwasser* (1997) macht sich der Protagonist Jakob mit dem Fahrrad auf die Suche nach seinem Vater, der ein Jahr zuvor beim Kajakfahren in der Enns verschwand. Dass Jakob ihn durch das Aufsuchen der Unfallstelle nicht finden wird, ist ihm vermutlich bewusst, doch ist die Fahrt dorthin für ihn eine Möglichkeit, sich seinem Vater nahe zu fühlen, mit dem Verlust abzuschließen und sich über seine eigene Identität klar zu werden.

Auf die Spur des toten Vaters begibt sich auch Sally aus *Deadline 24*. Zwar stellt er nicht den Grund für ihre Reise durch das Ödland dar, doch bestreitet sie ihre Abenteuer und damit die verschiedenen Phasen ihres Entwicklungsprozesses stets mit den von ihm geerbten Gegenständen, wie einer Landkarte, einem Kompass und einen mysteriösen Stück Plastik, das später zur Lösung des Rätsels um die seltsamen Monster, die die Welt bevölkern, beiträgt. Als sie an einen Ort gelangt, an dem ihr Vater zuvor gewesen sein muss, stellt dies einen großen Schritt in ihrem Selbstfindungsprozess dar und löst in ihr eine nie dagewesene Euphorie aus.

Genau genommen fühlte Sally gar keinen Kummer, sie fühlte fast so etwas wie Glück. Aber darüber reden konnte sie nicht, jetzt wo ihr das Herz so voll war, dass ihr die Tränen strömten. Vater war hier gewesen, ganz sicher, es gab keinen Zweifel mehr. [...] Seine Schritte, seine Bewegungen, seine Gedanken konnte sie nun rekonstruieren! (Klassen, S. 220)

Während adoleszente Figuren wie Sally und Katniss ihrer Väter entbehren, wachsen Daniel Höras Hauptfigur Kjell und Ursula Poznanskis Heldin Ria voll-

kommen ohne Familie auf, sodass deren Rolle von der Gesellschaft übernommen wird. Während für Kjell, der bereits vor Einsetzen der Handlung in den Soldaten eine Ersatzfamilie findet, die Suche nach seinen Wurzeln keine große Rolle für den Selbstfindungsprozess spielt, ist Rias zufällige Entdeckung ihrer Herkunft zentral für die Ausbildung ihrer Identität. Als künstlich gezeugter und von einer Ziehmutter aufgezogener *Vitro* sehnt sie sich nach familiärer Zugehörigkeit und Geborgenheit, doch im Laufe der Trilogie erfährt sie, dass sie in Wirklichkeit ein geraubtes Kind einer Familie von Wildnisbewohnern ist. Als sich ihre Herkunft als Lüge herausstellt, verändert sich damit auch ihre Identität bzw. ihre Sicht darauf. Ihre Persönlichkeit hängt zum Teil von der ihrer Vorfahren ab, weswegen sie sich Sorgen darüber macht, von einem der hasserfüllten Wilden, die ihr keinen Schutz in ihrem Clan gewähren wollen, abzustammen.

Ist jemand in dieser Halle mit mir verwandt? Die Frau, die jedes Mal die Zähne fletscht, wenn ich sie ansehe, könnte meine Tante sein. Oder meine Mutter. Und wie originell wäre es, wenn sich herausstellen würde, dass Yann mein Bruder ist? (Poznanski 3, S. 52)

Wie vom Schicksal gelenkt findet Ria schließlich durch einen Zufall ihren Vater und ihre Schwester in einem freundlicheren Zweig des Clans, der statt in gefährlichen Ruinen in einem sicheren und idyllischen Dorf angesiedelt ist. „Es ist, als wäre ich plötzlich mehr ich selbst als je zuvor“ (Poznanski 3, S. 212), reflektiert sie über ihre durch die nun bekannte Herkunft gefestigte Identität. Erneut dient der Name als Symbol für den Beginn eines neuen Lebens, doch auch dafür, dass ihr altes Leben mit den gesammelten Erfahrungen, den sozialen Kontakten sowie den Werten und Standpunkten in ihre neue Identität integriert wird. Als Eleria ihren wahren Namen, Miriann, erfährt, stellt sie erleichtert fest: „Eleria. Miriann. Da gibt es eine Schnittmenge. Ich werde weiterhin Ria heißen können“ (Poznanski 3, S. 215).

3.3.1.1.3 Wer will ich sein?

Erst nachdem die Fragen „Wer bin ich?“ sowie „Woher komme ich?“ und damit Gegenwart und Vergangenheit geklärt sind, kann sich das adoleszente Individuum der Zukunft zuwenden. Die Frage „Wer will ich sein?“ hängt in den Dystopien wie auch in Adoleszenzromanen, die über Jugendkulturen erzählen, oft eng an

der Zugehörigkeit zu einer Gruppe. In den jugendliterarischen Anti-Utopien stehen den Vertretern des autoritären Staates und dessen Mitläufern Regimekritiker und Rebellen gegenüber. Die Unterschiede zwischen diesen zwei Parteien drücken sich größtenteils durch die Dichotomien Individualität und Konformität, Wildnis und Zivilisation sowie Gut und Böse aus, allerdings müssen die Jugendlichen dabei stets herausfinden, dass die Grenzen dabei doch nicht ganz so scharf umrissen sind, wie anfangs gedacht.

Beginnend als Soldat bzw. als Musterstudentin in der Akademie des Sphärenbundes glauben Kjell und Eleria dort zu sein, wo sie hingehören, und damit verbunden die Menschen zu sein, die sie sein wollen. Erst als sich die Gesellschaft gegen die Jugendlichen wendet, beginnen sie über die Werte und Standpunkte ihrer Gruppe zu reflektieren und diese als falsch zu erachten, woran sie zum ersten Mal erkennen, wie sie nicht sein wollen. Die Abgrenzung von anderen Personen, vor allem den Eltern und Erwachsenen, ist in den meisten Adoleszenzromanen ein wesentlicher erster Schritt zur Beantwortung der Frage, wer man sein will. So besteht die Identität Holden Caulfields, der Hauptfigur von J.D. Salingers Adoleszenzroman *The Catcher in the Rye*, größtenteils aus der Distanz zu der Gesellschaft, deren Scheinheiligkeit und Oberflächlichkeit er ununterbrochen anprangert.

Als Kjell auf Burgers Widerstandsgruppe stößt und Eleria im Clan der Schwarzdornen aufgenommen wird, entsteht bei beiden Protagonisten ein innerer Konflikt, in dessen Zentrum stellvertretend für „Wer will ich sein?“ die Frage steht, in welcher Gruppe sie sein wollen.

Du kannst dein altes Leben zurückhaben. Cato wird dich wieder aufnehmen. Scheiß auf Leela. Sie ist eine Senatorentochter, sie ist nicht für dich bestimmt. Du bist ein Schwarzer Jäger [...]. (Höra, S. 317)

Ein Teil von mir wollte mit Leela zusammen sein, mit ihr nach Berlin gehen und alles in Ordnung bringen. Der andere Teil wollte, dass alles wieder wurde, wie früher. (Höra, S. 324)

Während die Gesellschaft, die für die beiden Jugendlichen eine Ersatzfamilie darstellt, vor allem mit negativen Attributen wie gewalttätig, autoritär, eigennützig und herzlos behaftet ist, und sich viele Bewohner der Wildnis, des Kontrastraumes zur Gesellschaft, als doch sehr ähnlich dazu erweisen, drücken Rias und

Kjells bis zum Ende der Romane zusammengestellte Gruppen vor allem Freundschaft, Liebe, Respekt, Rechtschaffenheit und Freiheit aus. Damit beantworten sie die Frage „Wer will ich sein?“ in Bezug auf Werte und Charaktereigenschaften automatisch mit der Entscheidung für die letztere Gruppe.

Da das adoleszente Individuum in einem gewissen, von Vorbildwirkung oder Distanz geprägten Verhältnis zur Familie, zu sozialen Kontakten und zur Gesellschaft allgemein steht, wird die Frage „Wer will ich sein?“ zu „Wie wer will ich sein?“ bzw. „Wie wer will ich nicht sein?“ erweitert. Ebenfalls im Hinblick auf die Umwelt der Jugendlichen stellen sich folgende Fragen: „Wer will ich sein und wie hätte mich mein Partner / meine Familie / die Gesellschaft gerne? Inwiefern will ich die Erwartungen meiner sozialen Umgebung erfüllen? Will ich so sein, wie man sich mich vorstellt?“⁹⁸

Wie auch Inger Edelfeldts Hauptfigur Eva zerbricht Lena Klassens Protagonistin Pi zu Beginn an ihrer Erkenntnis, nicht den gesellschaftlichen Normen zu entsprechen. Erst im Laufe ihres Entwicklungsprozesses erkennt Pi, dass sie gar nicht so sein will, wie die durch Schönheitsoperationen verfälschte und durch Glücksdrogen stets fröhliche Neustädter Gesellschaft sich ihre jugendlichen Bürger vorstellt. Auch Kjell, Ria und Sally sind zunächst in der Vorstellung gefangen, dass sie genauso zu sein haben, wie es die Gesellschaft bzw. die Familie vorgibt. Das Verlassen der Heimat wird dementsprechend als Ausbruch in die Freiheit, in eine Wildnis ohne Regeln und Einschränkungen, inszeniert, der es den Protagonisten zum ersten Mal ermöglicht, die Antworten auf die drei Fragen, die die Identität ausmachen – „Wer bin ich?“, „Woher komme ich?“ und „Wer will ich sein?“ – zu finden.

3.3.1.2 Identitätswechsel

Die Inszenierung eines Wechsels von einer Identität zu einer anderen kann sowohl in Adoleszenzromanen als auch in den besprochenen Dystopien mehrere Ziele verfolgen: Wie in *The Hunger Games* und den klassischen Adoleszenzromanen, die strenge Internate, bössartige Lehrer und autoritäre Väter zum Thema haben, kann die Hauptfigur zur Darstellung der der Adoleszenz entgegenwirkenden Kraft der Gesellschaft zum Ablegen ihrer autonomen Identität gezwungen

⁹⁸ Vgl. King: Entstehung des Neuen in der Adoleszenz 2013, S. 103 und Haußer: Identitätspsychologie 1995, S. 4.

und in eine Rolle gedrängt werden, die ihren eigenen Vorstellungen nicht entspricht. In *The Hunger Games* wird dies durch die sich ändernden Bezeichnungen der Hauptfigur verdeutlicht: Aus Katniss wird zuerst ein *tribute* und anschließend der *mockingjay*.

Der zweite, in den untersuchten Dystopien relevantere Zweck eines Identitätswechsels ist die Symbolisierung der Ablösung von der Gesellschaft und des Anschlusses an eine Gegengesellschaft. Im Adoleszenzroman handelt es sich dabei meistens um eine der zahlreichen Jugendkulturen und in der jugendliterarischen Dystopie um eine Gruppe von in der Wildnis lebenden Ausgestoßenen mit rebellischen Zügen. Während Inger Edelfeldts Protagonistin Eva in dem Adoleszenzroman *Kamalas Buch* der Gesellschaft entflieht, indem sie das fiktive, wilde Mädchen aus dem titelgebenden Text in ihre Identität aufnimmt, retten sich die Helden der Dystopien tatsächlich in die Wildnis. Dass für die jugendlichen Figuren abseits der beschützenden Familie und der Normen der Gesellschaft nun ein neues, autonomes Leben beginnt, zeigt sich durch die Distanzierung von den beigebrachten Werten und die Etablierung von neuen politischen und sozialen Standpunkten, durch das Anpassen an neue Lebensformen, die meistens jagen, kämpfen, Selbstversorgung und das Überleben in der Wildnis beinhalten, sowie durch den bereits genannten Wechsel des Namens und durch Veränderungen im Aussehen.

Niemand hat mir Messer oder Gabel gegeben, also esse ich mit den Händen, reiße mit den Zähnen Stücke aus dem Fleisch, und es stört mich überhaupt nicht. [...] Ich mache Pausen und sehe mich nach den anderen um – Tycho, Fleming, Dantorian. Sie stürzen sich ebenso gierig auf ihr Mahl wie ich. Urplötzlich lässt mich ihr Anblick erschauern. Wir verwildern, denke ich, während ich sie beobachte. Die Elite der Akademie, die Hoffnungsträger des Sphärenbundes. Drei Tage sind erst vergangen und wir sind nicht mehr von den Primis zu unterscheiden. Ich brauche ja nur an mir herunterzusehen. Mein Fell-umhang ist verkrustet von getrocknetem Schlamm und auf der Thermojacke, die darunter hervorlugt, hat tropfendes Bratenfett seine Spuren hinterlassen. (Poznanski 1, S. 312)

Aussehen und Kleidung als Merkmale des Erlangens einer neuen, erwachsenen Identität sind auch in Adoleszenzromanen von großer Bedeutung. So symbolisieren Holdens nicht mehr rebellisch verkehrte, sondern richtig aufgesetzte Kappe am Ende des Romans *The Catcher in the Rye* und ein neuer Haarschnitt für Ter-

ry in *Lady Punk* von Dagmar Chidolue die eintretende Reifung, Selbstfindung und in Holdens Fall den Willen, sich der Gesellschaft wieder anzugliedern.

Die dritte Art des Identitätswechsels besteht aus dem kurzfristigen Schlüpfen in andere Rollen und damit gleichzeitig in für die jugendlichen Figuren unbekannte soziale Schichten. Obwohl Ursula Poznanskis Heldin Ria und Daniel Hörs Protagonist Kjell mit ihren jeweiligen Gruppen aus der Gesellschaft in die Wildnis fliehen, sehen sie sich nach einiger Zeit gezwungen, in die Zivilisation zurückzukehren. Diesmal auf sich alleine gestellt gilt es, am Ausgangsort neu zu beginnen und sich ohne die als Familienersatz geltende Akademie Rias bzw. die Armee Kjells ein selbstständiges Leben aufzubauen. Ria, die sich mithilfe eines sogenannten Identitätschips einen neuen Namen, eine neue Biographie und eine neue Funktion in der Gesellschaft beschafft, schleust sich so in die Sphäre *Vien-na 2* ein. Hier muss sie sich, beginnend als Küchenhilfe, erst in der Hierarchie hocharbeiten. Ähnlich dazu wechseln der Soldat Kjell und die mit ihm geflohene Kanzlertochter Leela ihre Identitäten zuerst zu Fabrikarbeitern und anschließend zu Flüchtlingen, die sich darum bemühen, innerhalb der Gesellschaft des Flüchtlingslagers sozial aufzusteigen. Mit der Übernahme eines neuen Namens, einer neuen Herkunft und eines neuen sozialen Status wird stets auch die Beziehung zwischen den beiden Jugendlichen, die sich als Geschwister und später als Ehepaar ausgeben, neu definiert. Indem die adoleszenten Protagonisten in andere Rollen schlüpfen und sich an verschiedenen Berufen versuchen, lernen sie sowohl die Welt um sich als auch sich selbst näher kennen. So wird die Adoleszenzphase als Proberaum dargestellt, in dem sie die Möglichkeit erhalten, sich selbst zu erproben und mit ihrer Identität zu experimentieren. Dennoch sind die Protagonisten weit davon entfernt, die „Adoleszenz als lebensgeschichtliche Phase lustvoll und offen [zu erleben], eben als Chance, sich zu erproben, und als Gewinn bei der Sinn- und Identitätssuche“⁹⁹, wie es im postmodernen Adoleszenzroman der Fall ist. Wie psychisch und physisch verheerend und vor allem tödlich die Adoleszenz in den Dystopien inszeniert wird, wird im folgenden Kapitel erläutert.

⁹⁹ Gansel: Adoleszenz in der Literatur 2011.

3.3.1.3 Die Existenzielle Krise als Lebensbedrohung

My name is Thomas, he thought. That ... that was the only thing he could remember about his life. He didn't understand how this could be possible. His mind functioned without flaw, trying to calculate his surroundings and predicament. [...] And yet he didn't know where he came from, or how he'd gotten inside the dark lift, or who his parents were. He didn't even know his last name. (Dashner 1, S. 1f.)

Der Identitätsverlust von Thomas, dem Protagonisten der *Maze Runner*-Trilogie, dient erstens dazu, dem adoleszenten Selbstfindungsprozess eine neue Bedeutung zu geben, da Thomas, wie die Welt in Dystopien selbst nach einer Zäsur vollkommen neu definiert werden muss. Zweitens stellt er eine erhebliche Verstärkung der „existenzielle[n] Erschütterung [und der] tiefgreifende[n] Identitätskrise“¹⁰⁰ der Protagonisten eines Adoleszenzromans dar.

Eine weitere, häufigere Methode zur Darstellung der enormen Krisenhaftigkeit des Entwicklungsprozesses sind körperliche Verletzungen, die die innere Versehrtheit der Protagonisten verdeutlichen, wie Katniss' zahlreiche Wunden und Peetas amputiertes Bein in *The Hunger Games* sowie Rias vom Würgen wunder Hals und Sandors Narben in Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie. Ebenfalls innerlich und äußerlich versehrt ist Daniel Höras Protagonist Kjell, der unter der Ablösung von seinem alten Leben als Kind, seiner fragilen, ständig wechselnden Identität sowie seiner Unsicherheit gegenüber sich selbst zu leiden hat. Diese ins Negative gehende Entwicklung der Hauptfigur Kjell wird durch drei Szenen, in denen er zufällig auf einen Spiegel stößt, anhand des sich verändernden Äußeren veranschaulicht:

Ich sah hinein und erkannte im Licht des herandämmernden Morgens meine kräftige Gestalt, die perfekt sitzende schwarze Uniform, das hohlwangige Gesicht mit den Pickeln unter dem militärischen Bürstenschnitt. (Höra, S. 11)

Ich hatte mich lange nicht gesehen und erschrak: Ich war abgemagert, und mein Aussehen kam mir ziemlich fremd vor, was durch Mütze und Brille noch verstärkt wurde. (Höra, S. 155)

Von der Wäscheleine klaute ich eine Uniform, die ich in einem Keller überzog, um mich anschließend in einem fast blinden Spiegel zu betrachten. Meine Wangen waren eingefallen, ich hatte Ringe unter den Augen, und meine Unterlippe war völlig

¹⁰⁰ Lange: Adoleszenzroman 2012, S. 151.

kaputt, weil ich dauernd drauf herumbiss. Ich sehe aus wie ein Toter, der noch eine letzte Runde drehen will, dachte ich bitter. In der Uniform fühlte ich mich fremd und verkleidet. (Höra, S. 248)

Sowohl Kjells Äußeres als auch seine Einstellung sich selbst gegenüber erweisen sich in diesen Zitaten als versehrt.

Die für Dystopien charakteristischen Themen des Widerstands gegen eine menschenrechtsverletzende Diktatur und der Flucht in die gefährliche Wildnis eröffnen ein für realistische Adoleszenzromanen unmögliches Potenzial an Spannung und Gewalt. Diese oft verstörende Brutalität – man denke an bis zum Tode kämpfende Kinder als Fernsehspektakel in *The Hunger Games* – dient in den aktuellen jugendliterarischen Dystopien – so die These – der Veranschaulichung der psychischen Krisenhaftigkeit der Adoleszenz. Der verwundete bzw. im physischen Kampf gefährdete Körper wird somit zum Ausdruck der psychischen Versehrtheit der adoleszenten Hauptfiguren.

Wesentlicher als die Darstellung von inneren und äußeren Narben ist bezüglich der Gewalt in Dystopien die omnipräsente Todesbedrohung, durch die die existenzielle Krise zu einer tatsächlichen Gefährdung der Existenz gesteigert wird und die Unsicherheit, die die adoleszenten Figuren empfinden, im wahrsten Sinne des Wortes zu verstehen ist. Bereits im klassischen Adoleszenzroman und in einigen Vertretern des modernen Adoleszenzromans endet der Entwicklungsprozess abrupt mit dem frühzeitigen Tod des Protagonisten. Da es sich meist um Selbstmord oder einen Unfalltod handelt, der wie in Hermann Hesses *Unterm Rad* und Ulrich Plenzdorfs *Die neuen Leiden des jungen W.* als „unbewusst begangene[r] Selbstmord[]“¹⁰¹ zu interpretieren ist, dient er in diesen Fällen der Verdeutlichung der von den Protagonisten gefühlten Ausweglosigkeit und seines Zerbrechens an den von den Eltern, der Schule und der Gesellschaft aufgestellten Werten und Normen.

Noch expliziter wird die Gesellschaft in den untersuchten Dystopien zum primären Feind des sich erst in der Entwicklung befindlichen Jugendlichen, indem sie gezielt nach dem Leben der Hauptfigur trachtet. Als Opfer einer Intrige werden Ria und ihre fünf Kollegen von einer ihr bisher unbekannten Militäreinheit, den nur zum Töten ausgebildeten Exekutoren, gejagt, und auch Kjell wird wegen

¹⁰¹ Grenz: Jugendliteratur und Adoleszenzroman 1990, S. 200.

einer Verschwörung gegen ihn von dem durch einen Putsch an die Macht gekommenen General Cato als vermeintlich gefährlicher Terrorist gesucht, was dazu führt, dass Kjell nicht nur seine früheren Soldatenkameraden, sondern auch die erfolgreich manipulierte Bevölkerung zu fürchten hat. Ebenfalls ohne jeglichen vernünftigen Grund, sondern nur zur Zurschaustellung der Macht, muss Katniss 23 andere Kinder und Jugendliche in einem Fernsehspektakel bis zum Tod bekämpfen. Erst als sie die Autorität von Präsident Snow unwissentlich durch ihren Sieg untergräbt, wird sie zu seinem Feind. Ebenfalls als Gefahr für die Gesellschaft werden Pi und Tris angesehen. Pi und vier andere junge Einwohner Neustadts werden von zum Töten ausgebildeten Staatsdienern verfolgt, da sie durch ein Missgeschick des verantwortlichen Arztes falsche Glücksdrogen erhielten und aufgrund ihres Erlebens von echten Gefühlen von der Gesellschaft als Bedrohung angesehen werden. Tris muss ihre Einstufung als *divergent* um jeden Preis geheim halten, da ihre drei festgestellten Charaktereigenschaften sie nicht so kontrollierbar machen, wie die anderen Menschen, die jeweils nur eine Eigenschaft besitzen. Annette Johns Protagonistin Sally wird von den regierenden Lords aufgrund deren Habgier mit dem Tod bedroht, doch die weit größere Gefahr stellen in Johns Zukunftsentwurf mysteriöse Monster, die als Hybride bezeichnet werden, dar.

Todesgemeine Biester, dachte Sally, man sieht sie kaum, weil sie sich ihrer Umgebung anpassen, und man hört sie nicht, weil sie auf Frequenzen kreischen, für die das menschliche Ohr nicht geschaffen ist. Unsichtbar und unhörbar, doch immer da, immer hungrig, immer bereit, sich auf alles zu stürzen, was sich bewegte. (John, S. 7)

Als undefinierbare und fremdartige Wesen, die nur durch ein Flimmern in der Entfernung auszumachen sind, repräsentieren die Hybride das Unbekannte. Für die adoleszenten Protagonisten erscheint das Erwachsenwerden – das Ende ihres sicheren und unbeschwerten Lebens im elterlichen Zuhause – ebenso als etwas Unbekanntes und Bedrohliches. Die noch ferne und unsicher erscheinende Zukunft wirkt für sie beängstigend, und der Übergang vom Jugendlichen zum selbstständigen Erwachsenen wird als unüberwindbares Hindernis aufgefasst. Da die Hybride nur im Ödland, außerhalb der durch eine Kuppel gesicherten Farm von Sallys Familie, anzutreffen sind, wird diese Bedrohung, die nicht von

der Gesellschaft, sondern von dem Unbekannten ausgeht, dem Raum der Wildnis zugeordnet. Dieser wird zum Symbol für das Fremde und damit für das Erwachsenwerden.

Verfolgt von den Repräsentanten der Gesellschaft flüchten Sally, Pi, Ria und Kjell in ihnen fremde und gefährliche Wüsten, Sümpfe, Wälder und Stadtruinen, wo wilde Tiere und (zum Teil) bössartige Barbaren hausen, und sie sich selbst um Nahrung, Unterkunft und medizinische Versorgung kümmern müssen. Ihre Adoleszenz und ihr Leben sind in der Wildnis ununterbrochen gefährdet.

Aber wo sollten wir hin? Wir wurden überall gesucht. In diesem Land hatten wir keine Zukunft. (Höra, S. 286)

Die Zukunft ist für die adoleszenten Protagonisten ungewiss und stark gefährdet. In die *Verratenen* kommt zu den Bedrohungen von allen Seiten das Misstrauen gegen die eigene *Peer*-Gruppe hinzu: „Überall lauert der Tod. Durch Exekutoren, Prims, Wölfe. Einen Verräter“ (Poznanski 1, S. 315).

Wie auch bei einigen der übrigen Hauptfiguren führt die aussichtslose, bedrohte Zukunft und der krisenbehaftete Prozess der Selbstfindung bei Ria, die bezeichnenderweise während der Bahnfahrt in die Sphäre Zukunft überfallen wird und in die Wildnis flüchten muss, zu einer Depression und Todessehnsucht, die das Leben der Protagonisten nun wieder auf die Art des realistischen Adoleszenzromans von innen her bedrohen.

Für mich wird die Situation mit jedem Tag unerträglicher. Ich fühle mich nutzlos, nutzlos, nutzlos. Und allein. [...] Mein Bedürfnis, gegen die Wände zu treten, ist fast unbezwingbar. [...] Zum ersten Mal seit unserer Flucht aus der Magnetbahn frage ich mich, ob es nicht besser gewesen wäre, die Sentinel mit ihren Klingen und Stachelkeulen hätten Erfolg gehabt. (Poznanski 3, S. 34f.)

3.3.2 Die Beziehung zu Familie und Gesellschaft

In den Definitionen der Gattungen Adoleszenzroman und Dystopie wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Dichotomie von Individuum und Gesellschaft in beiden Textsorten ein zentrales Thema darstellt. In Adoleszenzromanen sind hierbei die gesellschaftlichen Normen und das Problem der Integration in die Gesellschaft bei gleichzeitiger Ausbildung eines Bewusstseins die eigene Individualität wesentlich, während Dystopien aufgrund ihres Wesens erneut die Möglichkeit besitzen, derartige Probleme zu dramatisieren. Inwiefern sich die Darstellung dieses Problemfelds in den jugendliterarischen Dystopien an denen der Adoleszenzromane orientiert und dabei verstärkt wird, wird in diesem Kapitel untersucht.

3.3.2.1 Die Ablösung von der Familie

Die für die Adoleszenz zentrale Ablösung vom Elternhaus erfolgt nach Klaus Hurrelmann auf vier verschiedenen Ebenen:

- Auf der *psychologischen* Ebene, indem sich die eigene Orientierung von Gefühlen und Handlungen nicht mehr vorrangig an den Eltern, sondern an anderen Bezugspersonen ausrichtet;
- auf der *kulturellen* Ebene, indem ein persönlicher Lebensstil entwickelt wird, der sich von dem der Eltern unterscheiden kann;
- auf der *räumlichen* Ebene, in dem der Wohnstandort aus dem Elternhaus verlagert wird, und schließlich
- auf der *materiellen* Ebene, indem die finanzielle und wirtschaftliche Selbständigkeit erreicht und damit die finanzielle Abhängigkeit vom Elternhaus beendet wird.¹⁰²

Die ersten beiden Punkte, die Abgrenzung von den Eltern zugunsten einer Konzentration auf Mitglieder der *Peer*-Gruppe oder nicht verwandte, erwachsene Vorbilder sowie die Entwicklung neuer Werte und einer beginnenden Autonomie in der Lebensführung, sind wesentlich für die Gattung des Adoleszenzromans. Das Ausziehen aus dem familiären Zuhause ist für die meist kurze erzählte Zeit eines Adoleszenzromans weniger verpflichtend, häufiger ist eine bloß temporäre räumliche Distanz, die die psychische Ablösung verdeutlicht und dem Jugendlichen Platz zur Entfaltung gibt. Die finanzielle Selbstständigkeit ist zwar bereits

¹⁰² Klaus Hurrelmann: Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung [1985]. Weinheim / München: Juventa⁶ 1999, S. 142.

ein Thema und ein Grund für die jugendlichen Figuren, die Zukunft skeptisch zu betrachten, doch wird sie innerhalb der Handlung selten erreicht.

In den jugendliterarischen Dystopien findet die räumliche Loslösung von Eltern und Heimat in den meisten Fällen bereits am Beginn der Handlung statt und markiert das Einsetzen des Reifungsprozesses und gleichzeitig der Identitätskrise. Dies ist einer der beiden Gründe dafür, dass Familienszenen, sowohl harmonische als auch problematische, in diesen Romanen selten zu finden sind. Der zweite Grund liegt darin, dass einige der Hauptfiguren, wie Ria und Kjell, ohne Eltern aufwachsen. In diesen Fällen wird die Gesellschaft als Ersatzfamilie inszeniert, sodass die beiden zu einem verschmelzen. So wird der Sphärenbund in Ursula Poznanskis Trilogie als „Vater und Mutter zugleich“ (Poznanski 1, S. 60) beschrieben und der Gründer des Staates ebenfalls als „Vater aller Sphärenbewohner“ (Poznanski 3, S. 400). „Leibliche Eltern sind keine guten Erzieher, heißt es“ (Poznanski 1, S. 113), weswegen diese Aufgabe die Gesellschaft übernimmt. In *Das Ende der Welt* wird Kjells Offizier Sönn als Vater (vgl. Höra, S. 139) und sein Kamerad Prüm als Bruder (vgl. Höra, S. 15) bezeichnet. Der im Verlauf der Handlung zum Diktator und zu Kjells Gegenspieler aufsteigende General Cato kann zu Beginn als eine Art bewunderter Großvater betrachtet werden. Auch in jenen Dystopien, in denen die Eltern der Protagonisten präsent sind, wird die Gesellschaft zusätzlich als Familie präsentiert, etwa wenn der Minister in *Wild* darauf hinweist, dass sich alle in Neustadt als „eine große Familie begreifen“ (Klassen, S. 134) und einer der drei Herrscher in *Deadline 24* mit einem Vater bzw. Großvater verglichen wird:

»Ich bin Lord Pedro«, stellte er sich vor. »Lord des Landes von Esperanza, Mitglied des Dreisterns und Herr über alle Kuppelfarmen.« Himmel hilf, dachte Sally. Ein Lord, ein Schurke und Blutsauger. Dabei sieht er wie ein gemütlicher Opa aus. »Man nennt mich auch Padrino«, fuhr der Lord fort, »weil ich meinen Untertanen wie ein Vater bin. [...]« (John, S. 83)

Diese Gleichsetzung von Gesellschaft und Familie ermöglicht es, die familiären Verhältnisse und vor allem die Ablösung vom Elternhaus entweder zusätzlich oder ausschließlich anhand der Beziehung zur Gesellschaft zu behandeln.

Während im klassischen Adoleszenzroman der Konflikt zwischen einem jugendlichen und seinem autoritären Vater ein zentrales Thema darstellt und die

Mutter in vielen feministischen Adoleszenzromanen moderner Ausprägung als Frau, die sich mit den einschränkenden Rollenvorschriften zufrieden gibt, die Aggressionen der Tochter zu spüren bekommt¹⁰³, sind die wenigen Einblicke in die Familienleben der Protagonisten der Dystopien meist friedlich. Dies entspricht der seit den 1970er-Jahren beobachteten „Entdramatisierung des Generationenkonflikts“¹⁰⁴, die auf der Abnahme der Konflikte zwischen Jugendlichen und ihren Eltern sowie des Bedürfnisses, sich von ihnen abgrenzen zu müssen, beruht.¹⁰⁵

In *Divergent* entscheidet sich Tris statt für die selbstlose Fraktion ihrer Familie für die der Furchtlosen, da sie sich mit dem Lebensstil ihrer Mutter und ihres Vaters nicht identifizieren kann. Dies geschieht ohne jegliche Konflikte und gegen die Eltern gerichtete Aggressionen, vielmehr sieht sie sich selbst als die einzig Schuldige. Mittels mehrerer Tattoos, den Zeichen ihrer alten und ihrer neuen Fraktion sowie drei Vögeln („One for each member of the family I left behind“, Roth 1, S. 90), trägt sie symbolisch ihre Herkunft und ihre Familie, die sie nichtsdestotrotz für ihre Selbstlosigkeit respektiert, stets bei sich.

Die erst vierzehnjährige Sally aus *Deadline 24*, die zwar von ihrem Großvater stark bevormundet wird, und doch größtenteils nur positive Gefühle ihm gegenüber hegt, will sich eigentlich noch nicht von ihm und ihrer Mutter ablösen, als sie mit zwei Freundinnen die heimische und sichere, aber ebenso Enge ausdrückende Kuppel verlässt, um ihren Bruder zu retten. Die Liebe zur Familie wird hier sogar zum Motiv der räumlichen Trennung vom elterlichen Zuhause. Indem Sally Verantwortung übernimmt, um ihre Familie wieder zu vereinen, verlässt sie die Rolle des von Mutter und Großvater genährten Kindes und trägt aktiv und selbstständig zum Familienwohl bei. Ebenfalls aus Geschwisterliebe handelnd ist Katniss in *The Hunger Games*, die sich freiwillig zu den tödlichen Hungerspielen meldet, um in der Rolle der beschützenden Eltern ihre Schwester Prim vor ihrem sicheren Tod zu bewahren. Die ihren toten Vater ersetzende und für ihre Familie sorgende Katniss ist allerdings die Ausnahme in Bezug auf die sonst problemlose Beziehung zur Mutter, die in ihrem Fall von Aggression aufgrund von Vernachlässigung gezeichnet ist.

¹⁰³ Vgl. Wild: Weibliche Adoleszenz 1997, S. 195.

¹⁰⁴ Gansel: Entdramatisierung der Generationenkonflikte 2012, S. 357.

¹⁰⁵ Vgl. ebenda.

Ähnlich wenig familiäre Zuwendung wird Pi in *Wild* zuteil, die sich von ihren unter Glücksdrogen stehenden Eltern, die keine Schuld an ihrem Desinteresse an ihrer Tochter tragen, überraschend einfach und ohne Verabschiedung ablöst. In der Wildnis wird Pi rasch einer neuen Familie zugeteilt. Sowohl in *The Hunger Games* als auch in *Wild* werden diese familiären Probleme nur am Rande erzählt und haben nur wenig Gewicht bezüglich der Krisenhaftigkeit der Adoleszenz.

Durchgehend geprägt von einem aus Hass und Misstrauen bestehenden Generationenkonflikt ist hingegen das Verhältnis zu derjenigen Familie, die von der Gesellschaft dargestellt wird. Sie ist es, die jede der Hauptfiguren zum plötzlichen Verlassen des Elternhauses zwingt, die über die Zukunft der Jugendlichen entscheiden will und von der sich die Protagonisten abzugrenzen versuchen.

3.3.2.2 Die Gesellschaft gegen das Individuum

Ralf Schweikart hält für die Gattung der Dystopie Folgendes fest:

Die Herrschenden sind oftmals Vertreter des Bösen, zumindest aber gibt es eine Gruppe, die mit Gewalt die Herrschaft übernehmen will, im Gegensatz zu den zu- meist aus der Breite der Bevölkerung stammenden, die Verhältnisse jedoch tiefer- gehend reflektierenden, positiven Helden.¹⁰⁶

Diese herrschende Gruppe bzw. Einzelperson zwingt einerseits die Jugendlichen mit Gewalt zur Ablösung von der Familie und sorgen so dafür, dass die Helden in die Wildnis vordringen, die ihnen als Entwicklungsraum den nötigen Platz zur Reifung als individuelle Persönlichkeit ermöglicht, doch andererseits ist es genau die geistige Errungenschaft der Individualität, die die Gesellschaft um jeden Preis verhindern will. Das Hauptinteresse der in den Dystopien entworfenen autoritären Staaten liegt in der Sicherung bzw. der Ausweitung der eigenen Macht. Nonkon- formität und die Entwicklung eines eigenen, auf das Individuum und nicht auf das Kollektiv bezogenen Willens, werden dabei als überaus störend empfunden. Es handelt sich dabei um eine Steigerung des im Adoleszenzroman geführten Dis- kurses über den Zwang von gesellschaftlichen Normen und dem paradoxen We- sen der Adoleszenz als Zeit der Integration in die Gesellschaft bei gleichzeitigem Erwachen eines Gefühls für seine eigene Individualität. Tris, Pi, Ria, Kjell und die anderen Helden von Dystopien haben etwas an sich, das sie besonders macht,

¹⁰⁶ Schweikart: Dystopien 2014, S. 16.

doch Andersartigkeit wird von der Gesellschaft nicht gerne gesehen und genauso wenig das Verfolgen von eigenen Interessen.

Die Gesellschaft versucht die Jugendlichen mittels Propaganda, bewusstseinsverändernder Drogen und Gentechnik so zu gestalten, wie sie ihnen nützlich sind, doch entziehen sich die Protagonisten, die als Auserwählte inszeniert werden, unbewusst diesen Versuchen der Kontrolle. Der einzige Grund, wieso Kjell als Opfer der Intrige, in dessen Folge General Cato den Kanzler entmachtet, ausgewählt wird, ist seine Angewohnheit zum Grübeln, dass nicht zu den gewünschten Eigenschaften der an die Macht kommenden Armee gehört.

»Du denkst zu viel und wirst noch mal einen Hirnschaden bekommen. Du weißt doch, was Sönn über denkende Soldaten sagt. [...] Bis sie zu Ende gedacht haben, ist die Schlacht entschieden. « (Höra, S. 16)

Bei Tris ist es das Besitzen von drei Charaktereigenschaften statt einer, bei Ria ein ansteckendes Virus, mit dem sie nach der Geburt zum Auslöschen der Sphärenbewohner infiziert wurde, und bei Pi ihre Immunität gegen die Glücksdroge, die die Figuren zu einzigartigen Individuen und zu Gefahren für die autoritäre Gesellschaft werden lassen.

Während Annette John in ihrem Roman *Deadline 24* auf eine explizite Thematisierung der Dichotomie Gesellschaft und Individuum größtenteils verzichtet, behandelt sie das Thema implizit in jenen Szenen, in denen von einem Hub-schrauber berichtet wird, der von einer mysteriösen Kreatur kontrolliert wird. Dieser „Organismus“ (Klassen, S. 36), wie dieser Hybride aus Maschine und Lebewesen genannt wird, lässt sich als Analogie zur Gesellschaft – zumindest zu der in Adoleszenzromanen und Dystopien etablierten pessimistischen Sichtweise darauf – interpretieren. Sallys älterer Bruder Paul wird unfreiwillig zu einem Bestandteil dieses Organismus und verliert dadurch seine Identität als Individuum, seine Autonomie und seinen Willen.

Die Röhren, die Adern des Organismus, waren in Paul hineingewachsen. [...] Der kurze Blick hatte ihr gezeigt, dass vom Körper ihres Bruders nur noch die Fassade vorhanden war, den Rest hatte der Organismus eingesponnen, durchdrungen, sich einverleibt. (Klassen, S. 241)

Nur ein kleiner Trost für seine Schwester ist, dass Paul den Verlust seiner Kraft zur Selbstbestimmung anscheinend als Segen empfindet und willenlos, aber

glücklich die Befehle des Organismus befolgt. Sally, die aufgrund ihres einzigartigen Charakters die Stärke besitzt, gegen dieses Wesen anzukämpfen, lässt sich im Zuge eines Plans zur Befreiung Pauls ebenfalls einverleiben, da sie – im Verlauf der Handlung erwachsen und selbstbestimmt geworden – nun die Kraft besitzt, gegen die Bewusstseinskontrolle und den Verlust ihrer Individualität anzukämpfen.

Als erster Grund für die Gewalt, die die Gesellschaft in den Dystopien gegen die adoleszenten Figuren ausübt, wurde also das Bestreben nach Konformität und Kontrolle festgestellt, dem sich die Jugendlichen bewusst oder unbewusst entziehen. Ein weiterer, mit dem ersten verbundener Grund ist darin zu suchen, was die angestrebte Integration der Jugendlichen in die Gesellschaft im Endeffekt für die Erwachsenengeneration bedeutet. Der Soziologe Karl Mannheim, der 1928 mit seinem Artikel *Das Problem der Generationen* den Generationenbegriff neu prägte, sieht die Gesellschaft durch einen kontinuierlichen Generationswechsel charakterisiert, der sich aus dem „stete[n] Neueinsetzen neuer Kulturträger [und] de[m] Abgang der früheren Kulturträger“¹⁰⁷ ergibt. Da „die Träger eines jeweiligen Generationszusammenhangs nur an einem zeitlich begrenzten Abschnitt des Geschichtsprozesses partizipieren“¹⁰⁸, ist es notwendig, die erarbeiteten Kulturgüter und Traditionen an die zukünftigen Erwachsenen weiterzugeben. Die Unterstützung, die die Jugendlichen vor und bei der Übernahme der Rolle des neuen Kulturträgers von der aktuellen Erwachsenengeneration erhalten, um so einerseits bei der eigenen Selbstfindung gestärkt zu sein und andererseits den Weiterbestand der etablierten Gesellschaft zu sichern, wird als Generativität bezeichnet.

[Sie] bezeichnet in einem allgemeinen Sinne die für die Individuationsprozesse der Adoleszenten *auf Seiten der Erwachsenengeneration notwendigen Haltungen, Ressourcen, Kompetenzen und bereitgestellten Rahmenbedingungen*.¹⁰⁹

Problematisch ist diese Vorbereitung auf die bevorstehende Funktion als Kulturträger im Hinblick auf die bevorstehende Ablösung, welche doppelsinnig zu verstehen ist: Eine „Ablösung von der erwachsenen Generation läuft in verschiede-

¹⁰⁷ Karl Mannheim: *Das Problem der Generationen*. In: *Kölner Vierteljahrshefte für Soziologie* 7 (1928), S. 175.

¹⁰⁸ Ebenda.

¹⁰⁹ King: *Entstehung des Neuen in der Adoleszenz* 2013, S. 48.

ner Hinsicht auch auf eine Ablösung *der* erwachsenen Generation hinaus“¹¹⁰. Der kontinuierliche Wechsel von Kulturträgern im Laufe der Geschichte bedeutet einerseits die Notwendigkeit von der Weitergabe von Werten, Wissen und Kultur, doch andererseits eröffnet er durch divergierende Weltanschauungen die Möglichkeit zur Innovation.¹¹¹ Indem die aktiven Kulturträger also „adoleszente Entwicklungen befördern, befördern sie damit immer auch die Relativierung ihrer eigenen Weltsicht“¹¹². Diese Ambivalenz des Prozesses kann für beide Seiten problematisch sein:

Adoleszente müssen diejenigen innerlich infrage stellen, auf die sie zugleich noch angewiesen sind, und die damit verbundenen Ängste, Schuldgefühle, Trauer und Einsamkeitsempfindungen ertragen und durchlaufen. Das heißt: Indem Adoleszente ihre eigene Welt erschaffen, müssen sie – phasenweise – auf die Zustimmung und Anerkennung der generationen bedeutsamen Anderen verzichten.¹¹³

Da Adoleszente, die im Begriff sind, sich von der Erwachsenengeneration loszulösen, sie infrage zu stellen und sie schließlich von ihrem Platz zu drängen, sich noch auf der Suche nach ihrem autonomen Selbst befinden und damit störrisch, unsicher und verletzlich sind, müssen sie sich die benötigte Unterstützung bei jemand anderem, nämlich bei erwachsenen Mentoren oder Gleichaltrigen, suchen (siehe Kapitel 3.3.4).¹¹⁴ Gleichzeitig werden auch die Erwachsenen durch die Konfrontation „mit dem das Eigene potenziell relativierenden Neuen der Generationsabfolge immer auch schmerzlich berührt“¹¹⁵, macht es ihnen doch die „Vergänglichkeit ihrer historischen Wirkungen und kulturellen Praktiken“¹¹⁶ bewusst.

¹¹⁰ Vera King: Aufbruch der Jugend? Adoleszenz und Ablösung im Spannungsfeld der Generationen. In: Carsten Gansel u. Pawel Zimniak (Hrsg.): Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Aufstörung. Bilder von Adoleszenz in der deutschsprachigen Literatur. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011, S. 55 (im Folgenden abgekürzt als King: Aufbruch der Jugend? 2011).

¹¹¹ Vgl. King: Entstehung des Neuen in der Adoleszenz 2013, S. 47.

¹¹² Vera King: Kultur, Familie und Adoleszenz – generationale und individuelle Wandlungen. In: Peter J. Uhlhaas, Kerstin Konrad (Hg.): Das adoleszente Gehirn. Mit einem Geleitwort von Wolf Singer. Stuttgart: Kohlhammer 2011, S. 77

¹¹³ King: Aufbruch der Jugend? 2011, S. 54.

¹¹⁴ Vgl. ebenda, S. 54f.

¹¹⁵ Ebenda, S. 55.

¹¹⁶ Ebenda.

Adoleszente Individuation ist daher immer auch gebunden an die *Fähigkeit der Erwachsenen, intergenerationelle Ambivalenz zu ertragen und nicht in Destruktivität abgleiten zu lassen.*¹¹⁷

Dass die Protagonisten der jugendliterarischen Dystopien unter exakt dieser Destruktivität von Seiten der Erwachsenen zu leiden haben, kann somit mit dem Fehlen ebendieser Kompetenz begründet werden. Die Angst vor dem Verlust der Position als Kulturträger und der Relativierung der eigenen Weltsicht führt stets zu dem Bestreben der Erwachsenen, den erfolgreichen Abschluss der Adoleszenzphase zu verhindern, d.h. die nonkonformen jugendlichen Helden zu töten. Die entworfenen Gesellschaften streben somit immer nach der Beibehaltung der Traditionen statt nach Innovation. Da die aktuellen Kulturträger ihre Position nicht an andersdenkende Adoleszente weitergeben wollen, müssen die Helden der Dystopien erst um sie kämpfen. Das Verdrängen der aktuellen Kulturträger wird in den Romanen durch Rebellionen und Revolutionen herbeigeführt, wodurch das Thema der Generationenfolge überspitzt und politisiert dargestellt wird.

Das Virus in Ursula Poznanskis Romanen *Die Verratenen*, *Die Verschworenen* und *Die Vernichteten* ist ein Beispiel, wie dieses Thema in Dystopien nicht nur explizit, sondern auch symbolisch umgesetzt werden kann: Wie Ria im Laufe der Handlung herausfindet, liegt der Grund dafür, dass der Sphärenbund ihren Tod will, in ihr selbst. Da die Gesellschaft die Kinder der in der Wildnis lebenden Gegengesellschaft raubt und damit durch das Fehlen von zukünftigen Kulturträgern ihr Fortleben bedroht, wurden Ria und die anderen Neugeborenen von Quirin, der intellektuellen Führungsperson des Clans, mit einem ansteckenden und tödlichen Virus infiziert, für das nur er das Gegenmittel besitzt. Die Besonderheit dieses Virus ist, dass es erst zu Beginn des Erwachsenendaseins ausbricht und übertragen werden kann. Wie auch für die Ablösung der aktuellen Kulturträger ist hier also die Adoleszenz die ausschlaggebende Entwicklungsphase. Ria, die ebenfalls als Kind von der Gesellschaft geraubt wurde, stellt somit, je näher sie ihrer Selbstfindung und damit dem Abschluss der Adoleszenzphase kommt, eine umso größere Gefahr für die Gesellschaft dar, was dazu führt, dass die betroffenen Jugendlichen eliminiert werden müssen. Zwar wird die Erwach-

¹¹⁷ Ebenda.

senengeneration nicht mit der Ablösung durch die Jugendlichen konfrontiert, mit ihrem bevorstehenden Tod jedoch mit der Vergänglichkeit ihres historischen Wirkens. Die Ablösungsproblematik wird erst im weiteren Verlauf der Handlung offengelegt: Durch die Flucht der betroffenen jugendlichen Figuren zurück in ihre unbekannte Heimat droht sich das Virus auch im Clan der Wildnisbewohner auszubreiten. Da alle nicht geraubten Kinder von Quirin immunisiert wurden und mit der Infizierung etwa 20 Jahre vor Einsetzen der Handlung begonnen wurde, sind innerhalb der Gegengesellschaft alle über diesem Alter todgeweiht, während die Kinder und Jugendlichen die erwachsenen Kulturträger überleben und damit ablösen werden. Es sei denn, die jugendlichen Helden lernen Verantwortung zu übernehmen und sich politisch für das Gemeinwohl – besonders die ältere Generation – zu engagieren.

3.3.2.3 Das Individuum schlägt zurück

3.3.2.3.1 Aggression und Rebellion

»Wir sind in diesem Spiel nicht die Verräter, sondern die Verratenen«, sagt er, seine Stimme klingt hart. »Aber ich könnte mir vorstellen, jetzt ein Verräter zu werden. Das alles ist die Schuld des Sphärenbundes, Ria [...]. « (Poznanski 1, S. 459)

Zu Beginn der Handlung leben die jugendlichen Helden der Dystopien entweder in dem Glauben, in einer gerechten und fortschrittlichen Gesellschaft aufgewachsen zu sein, oder sie wissen bereits wie in *The Hunger Games* und *Wild* über deren Schattenseiten Bescheid, setzen sich zu Beginn aber keineswegs mit dem Gedanken auseinander, gegen dieses System zu rebellieren. Erst als sich der Protagonist ohne eigenes Verschulden als Feind der machthabenden Person oder Gruppe erkennt, setzen die Adoleszenz, die Infragestellung und Ablösung von der Erwachsenengeneration und damit eine Tendenz zu rebellischen Handlungen ein.

Vera King beschreibt die Entwicklungsprozesse der Adoleszenz als „Dreischritt von Trennung, Umgestaltung und Neuschöpfung“¹¹⁸. Die Trennung von den Eltern und vom Leben als Kind erfolgt in den Dystopien plötzlich und erzwungen, während Figuren aus Adoleszenzromanen wie Holden Caulfield aus *The Catcher in the Rye* sich bewusst und eigenständig von der Familie und der

¹¹⁸ Ebenda, S. 54.

Gesellschaft distanzieren. Die Trennung löst bei den Hauptfiguren der Dystopien Trauer über den Verlust der Kindheit, Wut über die Ungerechtigkeit und Unsicherheit bezüglich der Zukunft außerhalb der gewohnten Umgebung aus. Die Umgestaltung besteht in der Infragestellung des Bestehenden und die Neuschöpfung bedeutet, „aus den vorhandenen Ressourcen Vergangenes und Gegenwärtiges zu einem neuen Lebensentwurf zu verknüpfen“¹¹⁹. Parallel zu der psychischen Umgestaltung und der Etablierung von etwas Neuem im Sinne einer autonomen Identität als erwachsenes Individuum, wird der Dreischritt in den Dystopien bezogen auf die Gesellschaft umgesetzt. Die Phasen der Trennung, Umgestaltung und der Neuschöpfung werden in den untersuchten Romanen demnach als Ablösung von der aktuellen Erwachsenengeneration, Rebellion oder politische Partizipation sowie ein eventueller Umsturz dargestellt. Ebenfalls möglich sind die vollständige Trennung von der Gesellschaft und die Neuschöpfung im Sinne einer Neuerfindung als Bewohner der Wildnis und der dort etablierten Gegengesellschaft, wie bei Lena Klassen und Ursula Poznanski.

Carsten Gansel weist darauf hin, dass es im Zuge der emotionalen und kognitiven Krise, in der sich Adoleszente während ihrer Identitäts- und Sinnsuche befinden, häufig zu Grenzüberschreitungen und Regellosigkeit, kurz Störungen, kommt.¹²⁰

Gemeint ist damit das Spektrum von Essstörungen über körperbezogene Manipulationen, Koma-Saufen bis hin zu Jugendkrawallen sowie zunehmender Gewalt bei männlichen Adoleszenten, etwa Hooligans oder politisch radikalen Gruppen.¹²¹

Alle diese aufgezählten Störungen sind beliebte Themen der Adoleszenzliteratur, während für die Dystopien in dieser Hinsicht nur politische Aspekte, wie das Aufbegehren gegen das bestehende System und radikale Gruppierungen, relevant sind. Bei Kjell, der zu Beginn des Romans aufgrund von rhetorischer Manipulation und Drogen zur Erhöhung der Aggression ohne Widerrede Befehle zur Gewaltausübung gegen Zivilisten befolgt und diese genießt, handelt es sich als einzige der Hauptfiguren um einen stereotypischen, männlichen Pubertierenden, der aufgrund des Hormonhaushalts ein erhöhtes Aggressionspotenzial aufweist.

¹¹⁹ Ebenda.

¹²⁰ Vgl. Gansel: Zwischenzeit 2011, S. 40f.

¹²¹ Ebenda, S. 41.

Ich konnte kaum erwarten, dass es losging. Vom Ketamin bis unter die Kopfhaut elektrisiert, trat ich ein paarmal gegen ein Autowrack, um mich abzureagieren. Dann kam der Befehl zum Losschlagen. [...] Im hinteren Zimmer fanden wir die Bewohner, die in einer Ecke hockten und uns ängstlich entgegensahen. Ich schrie einen an [...]. Um ihn anzutreiben, schlug ich ihm meinen Knüppel in den Magen. Dann nahmen wir die Bude auseinander, schlitzten Matratzen und Decken auf, und während Bettfedern wie Ascheflocken durch die Räume schwebten, zerschlugen wir die Möbel. Ich war wie im Rausch. (Höra, S. 39f.)

Im Gegensatz dazu zeichnen sich die übrigen Hauptfiguren der deutschsprachigen Romane von Anfang an durch ihr Verantwortungsbewusstsein und ihren Pazifismus aus, was im Laufe ihrer Entwicklung noch verstärkt wird. Ihr im Laufe der Handlung entfachter Hass gegen die Gesellschaft beruht auf deren entlarvten mörderischen Schaffen, das den Anschluss an radikale Widerstandsgruppen und die in bestimmten Situationen doch notwendige Anwendung von Gewalt der adoleszenten Helden zu rechtfertigen scheint. Die jugendlichen Protagonisten der deutschsprachigen Dystopien bleiben stets *die Guten*, die friedlichen Protest bevorzugen, doch gelegentlich zur Selbstverteidigung gezwungen werden, und die Vertreter der Gesellschaft bleiben *die Bösen*, die ihre Ziele ausschließlich mit Gewalt umzusetzen versuchen. Die Jugendlichen werden nicht als aufgrund ihrer inneren Krisen reizbar und gewaltbereit dargestellt, sondern kämpfen nur um ihr Leben und für Frieden. Während Sally, Pi und Ria im Verlauf ihrer Entwicklung gezwungenermaßen lernen, sich im Kampf zu verteidigen, wird Kjell immer gewaltloser und entkommt seinen Feinden nach einiger Zeit bevorzugt mittels geistreicher Ideen.

Als das Boot nur noch zehn Meter vom Ufer entfernt war, zog ich den Föhn aus meinem Gürtel und richtete ihn auf die Soldaten. »Das ist eine 32 Millimeter Fex. Die kann sogar ein Stahltor durchschlagen«, rief ich. »Rudert zurück oder ich versenke euch.« (Höra, S. 212)

Die Protagonisten der amerikanischen Dystopien, vor allem Katniss und Tris als ausgebildete Kämpferinnen, reagieren in gewissen Situationen ebenfalls stark aggressiv, jedoch erfolgt ihre Gewaltausübung nicht auf Befehle hin, sondern impulsiv.

‘Give it to me,’ I say. ‘Now.’

‘No.’

‘Give it to me, or so help me, I will kill you in your sleep.’

He smirks. ‘If only you could see how ridiculous you look when you threaten people. Like a little girl telling me she’s going to strangle me with her jump rope.’ [...]

‘Don’t call me ‘little girl.’

‘I’ll call you whatever I want.’

I jerk into action, aiming my left fist where I know it will hurt the worst [...] I let out something between a groan and a scream, and launch myself at him, my left elbow pulled back near my mouth so that I can slam it into his face. (Roth 2, S. 55f.)

Während sich Tris nach einer simulierten Prüfung über Friedfertigkeit am Ende des zweiten Romans bezüglich ihrer Triebhaftigkeit und ihres Wunsches nach Rache bessert, setzt eine derartige Erkenntnis bei Katniss nicht ein. Bis zum Schluss trägt sie Hass und das Bedürfnis nach Genugtuung, die sie sich durch den Mord an ihren Feinden verspricht, in sich. Dennoch bleibt sie eine positive Figur, deren gewalttätiges Verhalten durch ihre im Laufe der Romane entstehenden Traumata gerechtfertigt wird.

Die deutschsprachigen adoleszenten Hauptfiguren bleiben entweder ihren Prinzipien treu oder entwickeln diese erst im Verlauf der Handlung, am Ende steht jedoch stets der Versuch, die Welt mittels politischem Engagement und Diplomatie zu verbessern. Die radikalen Gruppen, zu denen einige der Helden zugehörig sind, stehen dabei im Kontrast zu den Werten der Protagonisten, die im Handeln der Widerstandskämpfer stets starke Parallelen zu der bekämpften Gesellschaft wahrnehmen, wie etwa bei dem Clan der Damhirsche oder deren radikalen Geheimbund der Krallen in *Wild*, Astrids Rebellen in *Das Ende der Welt* und dem unterirdisch gelegenen Distrikt 13 in *The Hunger Games*. Die Gegengesellschaften zeichnen sich nicht nur durch eine autoritäre Führung, Kontrolle und fehlende Meinungsfreiheit aus, sondern sie versuchen sich gegen den Staat, dessen Opfer sie unbestreitbar sind, mit einem Auge-um-Auge-Prinzip zur Wehr zu setzen. So wandelt Grauko Ria und andere geraubte Kinder zu Waffen um, so wollen auch die sogenannten Krallen in *Wild* die Gesellschaft mit einem Virus bedrohen und so schlägt die Revolutionsführerin Coin in *The Hunger Games* vor, die Hungerspiele, die der Auslöser für den Krieg darstellen, mit den Kindern der reichen Bewohner der Hauptstadt weiterzuführen. Für die zu Beginn durch Ver-

zweiflung und Aggression getriebenen Hauptfiguren, scheint eine blutige Rache zwar ebenfalls erstrebenswert, doch im Verlauf ihrer Selbstfindung distanzieren sie sich von dieser Anschauung. Für diesen wichtigen Entwicklungsschritt ist das Wahrnehmen der Verhaltensweisen der nur scheinbar gleichgesinnten Gruppe als falsch und die Abgrenzung von ihr ausschlaggebend.

Negative, impulsive Formen von adoleszenten Störungen bleiben so den Figuren im Umkreis der Protagonisten vorbehalten, allerdings nicht nur den von Anfang an radikalen Rebellen, sondern auch positiven, ebenfalls adoleszenten Wegbegleitern, die anders als die Hauptfiguren an den Krisen der Adoleszenz und dem Konflikt mit der Gesellschaft scheitern. Das Missglücken des Erwachsenwerdens wird hier erneut durch den Tod dargestellt. Dies betrifft etwa Star in *Wild*, die triebhaft und destruktiv auf Krisensituationen reagiert, bis sie später von Soldaten getötet wird, oder Aureljo in Ursula Poznanskis Trilogie. Dieser, Erstplatzierter in der Akademie und im ersten Roman Rias Freund, will als von der Gesellschaft gebrochener Mensch nichts als Rache: „Ich zerstöre das System, das mich zerstört hat“ (Poznanski 3, S. 456). Als Ria beim Versuch, ihn von einem Anschlag auf die Sphärenbewohner abzuhalten, beinahe von ihm in seiner blinden Wut ermordet wird, bleibt Rias neugefundener Schwester nichts anderes übrig, als Aureljo mit einem Pfeil zu töten.

„Rebellionsbereitschaft und der Veränderungswunsch [werden in vielen Theorien] als wichtige Faktoren für kulturelle Weiterentwicklung und für positive Veränderungen in sozialen Bewegungen in der Welt gesehen“¹²², und auch in den untersuchten deutschsprachigen Dystopien wird dieses Merkmal der adoleszenten Psyche als durchaus vorteilhaft präsentiert. Dabei wird allerdings auf didaktische Weise aufgezeigt, dass im Endeffekt nur friedlicher Protest und politisches Engagement die Gesellschaft verbessern können und nicht destruktive Rebellion oder das Kämpfen mit den Waffen des Gegners. Besonders deutlich wird die Bedeutung von Diplomatie durch Ursula Poznanskis Figur Ria hervorgehoben, die ihre Konfliktsituationen und vor allem ihre finale Prüfung nur mit ihrem zentralen Talent der Rhetorik bewältigt.

In amerikanischen Dystopien hingegen ist eine friedliche Lösung des Konflikts von Beginn an nicht denkbar. Dies ergibt sich dadurch, dass die Unmensch-

¹²² Uhlhaas / Konrad: Einführung (Das adoleszente Gehirn) 2011, S. 20.

lichkeit der Vertreter der Gesellschaft bewusst an die Spitze getrieben wird. Man denke an Präsident Snow aus *The Hunger Games*, der Kinder in einem jährlichen Medienspektakel gegeneinander bis zum Tod kämpfen lässt, und an Jeanine Matthews aus *Divergent*, die Tris' neue Fraktion mittels bewusstseinssteuernder Technik zur Kriegsführung gegen die alte Fraktion der Protagonistin missbraucht. Es entsteht das Bild, dass diese Gegner nicht durch friedliche Politik zu bezwingen sind, sodass deren Ermordungen, die von den weiblichen Hauptfiguren selbst angestrebt werden, als die einzige Möglichkeit und deren verdientes Schicksal inszeniert werden.

The pencil moves across the page on its own. I open my eyes and see the wobbly letters. I KILL SNOW. If he's captured, I want the privilege. (Collins 3, S. 45)

Gerechtfertigt werden Morde bzw. das Verlangen danach in den Romanen durch die innere Versehrtheit der Protagonisten und die bereits von den Diktatoren ermordeten Kindern und Jugendlichen, sprich durch die von der Gesellschaft verhinderte Individualisierung.

3.3.2.3.2 Von Fremdbestimmung zu Selbstbestimmung

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts kam es zu einer bedeutenden Jugendbewegung, in deren Mittelpunkt die Forderung nach jugendlicher Autonomie stand.¹²³ Das Bestreben der Jugendlichen danach, „selbst herauszufinden, was sie wollen und was nicht, [nach] eigenbestimmte[r] Lebensfindung und d[em] Entwerfen eines individuellen Lebensplanes“¹²⁴ wurde bereits im traditionellen Adoleszenzroman, der zu dieser Zeit aktuell war, durch den Kampf gegen autoritäre Väter und Lehrer sowie gegen die Normen der Gesellschaft, die die Protagonisten in eine andere Richtung lenken zu versuchen, als diese es wünschen, umgesetzt. Auch in den darauffolgenden Phasen des Adoleszenzromans bleiben Selbst- und Fremdbestimmung zentrale Themen.

In der Anti-Utopie sind Autonomie und Fremdkontrolle ebenfalls wesentliche Themen, jedoch bezogen auf die diktatorische Gesellschaft, die das Leben der Bewohner überwacht und steuert. In jugendliterarischen Dystopien erfolgt die Einschränkung der Selbstständigkeit und der Freiheit zur Entscheidung über die

¹²³ Vgl. Gansel: Zwischenzeit 2011, S. 19f.

¹²⁴ Ebenda, S. 20.

eigene Zukunft sowohl durch ein derartiges autoritäres System als auch durch die Familie. Wie bereits ausgeführt, werden diese beiden Gruppierungen häufig miteinander vermischt, sodass entweder keine Familie präsent ist, diese aber durch den Staat mitausgedrückt wird, oder die Gesellschaft zusätzlich zu anwesenden Eltern deren Charakteristika aufweist.

In *Deadline 24* erfolgt die Verneinung der jugendlichen Autonomie erstens von dem bereits erläuterten Organismus, der die Gesellschaft widerspiegelt und Paul einverleibt, zweitens von den Lords, die nicht nur als Vertreter des Staates, sondern auch als Familie der Bewohner dargestellt werden, und drittens vom tatsächlichen Familienoberhaupt, Sallys Großvater. Für Sallys Entwicklung ist die Durchsetzung ihrer Autonomie gegenüber ihrer echten Familie der zentrale Punkt, wodurch sich *Deadline 24* von den anderen Dystopien unterscheidet. Bei aller Liebe zu ihrer Mutter und ihrem Großvater fühlt sich die vierzehn werdende Sally, die mittels einer Kuppel von dem Ungewissen und Gefährlichen der Welt abgeschirmt wird, wie ein Kind behandelt und in ihrer Freiheit eingeschränkt.

Sally war unsagbar enttäuscht. Sie hatte so sehr gehofft, bis Mitternacht aufbleiben zu dürfen, um dann mit der Familie und den Gästen den Beginn ihres Geburtstags zu feiern. [...] Und jetzt wurde sie wieder wie ein kleines Kind behandelt, wurde einfach ins Bett geschickt. Aber Großvater hatte sein Keine-Widerrede-Gesicht aufgesetzt, da war nichts zu machen. (Klassen, S. 57f.)

»Sie nehmen mich mit!«, rief Sally mit leuchtenden Augen. »Mich und Paul. Im Helikopter. Zu den Terlebens!« »Kommt nicht infrage!« Großvaters Gesicht nahm wieder diese tiefrote Färbung an. »Auf keinen Fall erlaube ich euch, die Farm zu verlassen!« Sallys Freude zerbrach, als hätte er sie mit einem Hammer zerschlagen. (Klassen, S. 66f.)

Als ihr Großvater krank wird und ihr älterer Bruder Paul die Kuppel heimlich verlässt, wird Sally plötzlich die neue, autonome Herrin des Hauses, da ihre Mutter sich aufgrund ihrer Blindheit nicht um die Ranch kümmern kann. Dieser Rollentausch („Plötzlich war er zum Kind geworden, und sie, Sally, saß an seinem Bett, sang ihn in den Schlaf und verbarg ihre Sorgen vor ihm“, Klassen, S. 101) bedeutet für Sally vorerst die Entwicklung von Pflichtbewusstsein, die sich zu Beginn als schwierig erweist: „Sally war verantwortlich und sie war allein. Panik schlug über ihr zusammen wie eine Welle“ (Klassen, S. 77). Richtige Freiheit und

Selbstbestimmung erfährt sie erst außerhalb der Kuppel, wo ihre Entwicklung zu einem autonomen Ich ihren Lauf nimmt. Nur durch diese dadurch errungene Reife ist sie in der Lage, den Organismus und die Lords, die ebenfalls Einfluss auf ihre Zukunft nehmen wollen, dabei allerdings von wesentlich geringerer Bedeutung als der Großvater sind, zu besiegen.

In den anderen Dystopien geht Fremdbestimmung ausschließlich von der Gesellschaft aus: Ria und Kjell wachsen ohne Eltern auf, und Pi und Katniss werden von ihren Familien größtenteils vernachlässigt. In diesen Fällen übernimmt die Gesellschaft zusätzlich die Rolle der Familie.

Die Fremdbestimmung beginnt in *Die Verratenen* und *Wild* mittels Gentechnik und der Möglichkeit, Kinder zu designen, bereits vor der Geburt. Den nächsten Schritt stellen die bereits erläuterten Namen dar, mit denen Kjells und Elerias berufliche Zukunft als gehorsamer Soldat bzw. den Interessen der Regierung folgende Diplomatin festgelegt wird. Aureljo, der nach Marc Aurel benannt wurde, ist zum Präsidenten bestimmt, der, wie sich herausstellt, als Marionette der wahren Führungskräfte nur dazu da ist, „dass die Menschen ihn lieben und die Attentäter auf ihn schießen“ (Poznanski 3, S. 408). Zum Übernehmen von Führungspositionen ist es in der von Ursula Poznanski entworfenen Gesellschaft verpflichtend, sich Schönheitsoperationen zu unterziehen, um wie auch in *Wild* den Normen und Schönheitsidealen der anderen Bewohner zu folgen. In *Wild* und in *The Hunger Games* entscheidet die Gesellschaft außerdem über die Partnerwahl, in Ally Condays *Matched*-Trilogie ist diese Einflussnahme sogar das zentrale Thema der Handlung. Bewusstseinssteuerung mittels futuristischer Technik und Medizin wird ebenfalls in *Wild* sowie in *Divergent* und *The Hunger Games* angewandt, und in *das Ende der Welt* werden den Soldaten Drogen zur Erhöhung des Gewaltpotenzials vorgesetzt. Ähnlich wie Kjell, der zu einer gewalttätigen Kampfmaschine erzogen wird, ist Orion in *Wild* ein künstlich gezüchteter Supersoldat, und auch Ria wird unbewusst zu einer Waffe, indem sie mit dem tödlichen Virus infiziert wird.

Das Leben der Jugendlichen Helden erscheint also von Beginn an als determiniert, doch mit der Ausbildung einer eigenen Identität inklusive der Beantwortung der Frage „Wer will ich sein?“ entdecken sie Möglichkeiten, selbst Einfluss auf ihr Leben auszuüben. Der erste Schritt hierzu ist stets das Verlassen der Gesellschaft und Betreten der freien und weiten Wildnis, die sich selbst jeder

Kontrolle entzieht. Häufig wird die bisherige Fremdbestimmung erst mit dem Erreichen von Autonomie als solche wahrgenommen und reflektiert. Die Gewissheit, die Problemsituationen nun selbstständig überwinden zu müssen, wird zu Beginn meist ambivalent aufgefasst, da die Protagonisten erst lernen müssen, mit ihrer neu errungenen Freiheit umzugehen. So empfindet es Ria als gleichzeitig erlösend und besorgniserregend, als ihr Salvator, ein Apparat zur Überwachung und Kontrolle, nach ihrer Flucht in die Wildnis nicht mehr funktioniert

Unbewusst habe ich auf das Signal meines Salvators gewartet. Wäre er intakt, müsste er längst vibrieren. [...] Wenn er bei meiner derzeitigen Pulsfrequenz nicht reagiert, wird er es wohl nie wieder tun. [...] Es ist merkwürdig, ich bin bedrückt und gleichzeitig erleichtert. Von nun an werde ich meine Körpersignale selbst deuten müssen. Keine Warnungen mehr – die Empfehlungen, die Essen, Schlaf und Flüssigkeitszufuhr betreffen, haben ohnehin schon vor Tagen aufgehört. [...] Nun ist vermutlich der letzte Faden gerissen, der mich mit meinem früheren Leben verbunden hat. (Poznanski 1, S. 385f.)

Während Pi, Sally und Ria ihre Autonomie dennoch relativ früh zu schätzen lernen und im Laufe zahlreicher Prüfungs- und Krisensituationen die Fähigkeit entwickeln, sich auch in der gefährlichen Wildnis ohne die Hilfe von Erwachsenen durchzuschlagen, bereitet Kjell seine neue Selbstbestimmtheit bis kurz vor seiner finalen Prüfung am Ende des Romans Schwierigkeiten:

Früher, als ich Soldat war, war das Leben viel einfacher gewesen. Ich hatte Befehle ausgeführt, ohne nachzudenken. Jetzt musste ich alles selbst entscheiden. Und das war schwer. (Höra, S. 305)

3.3.2.3.3 Etablierung eines eigenen Wertesystems

»In den Sphären ... haben wir immer nur getan, was man uns gesagt hat. Genau so, wie man es uns gesagt hat. Dafür haben wir Punkte bekommen und ...« Sie hustet. [...] »Ich weiß, was du meinst. Es stimmt, wir haben alles getan, was sie wollten, alles geglaubt. Vermutlich ist das der Preis für Wärme und Sicherheit.« (Poznanski 2, S. 96)

Das Thema der Werte, Standpunkte und Ideologien hängt eng mit dem der Selbst- und Fremdbestimmung zusammen. Kinder haben zunächst keine andere Wahl, als sich bezüglich dieser Punkte an ihren Eltern zu orientieren. Erst im Ju-

gentalter, mit dem Einsetzen der Adoleszenz, gesteht sich das Individuum die Freiheit zu, seinen eigenen Lebensstil und seine eigenen Werte zu entwickeln. Von den vier in Kapitel 3.3.2.1 genannten Ebenen der Ablösung vom Elternhaus nach Klaus Hurrelmann entspricht dies der kulturellen Ebene.

Der Übergang von der Kindheit in die Adoleszenz bedeutet, die Welt nicht mehr als selbstverständlich gegeben wahrzunehmen und sich zu ihr in ein bewusstes Verhältnis zu setzen. Dies erfordert, dass man diese „Welt“ kennt und ihre Herkunft, ihre Grundlagen und Gestaltungsmöglichkeiten versteht. Erst auf diesem Hintergrund können Jugendliche lernen, sich zu beteiligen und erst auf einer Folie, wie die Welt sein sollte, können sie sich sinnvoll in den historischen Prozess ihrer Gestaltung einbinden.¹²⁵

Um das wahre Wesen der Welt herauszufinden, benötigen die Figuren in Adoleszenzromanen erstens räumliche Distanz von Autoritätsfiguren, die das subjektive Wahrnehmen verhindern, und zweitens Nähe zu Gleichaltrigen, die gerade ebenfalls ein neues Wertesystem und einen eigenen Lebensstil entwickeln. Ebenso verhält es sich in den untersuchten jugendliterarischen Dystopien, doch beginnt hier der Prozess der kulturellen Ablösung plötzlich und unerwartet, da das bisher nicht hinterfragte System sich aus dem Nichts heraus als Gegner der Adoleszenten offenbart. Durch Manipulation und Zensur kontrollieren die dystopischen Gesellschaften, was die Jugendlichen von der Welt wissen und damit verbunden ihre Meinung zu diversen moralischen und politischen Fragestellungen. Auch der sehr eingeschränkte Lebensstil wird aufgrund der fehlenden Erfahrung und Vergleichbarkeit der Adoleszenten zunächst als gegeben und unveränderlich akzeptiert, selbst wenn sich wie bei Pi und Katniss bereits Unzufriedenheit breit macht. Mit dem Beginn der existenziellen Krise, die sich daraus ergibt, dass die Protagonisten zu den Gejagten der Gesellschaft werden, und der darauffolgenden Flucht in die Wildnis eröffnet sich den adoleszenten Figuren eine natürliche und unmaskierte Welt. Diese ist nun erstmals frei erfahrbar und kann nicht durch Lügen und Zensur von den Jugendlichen ferngehalten werden. Da die Protagonisten vor ihrer Flucht abgeschirmt von der Außenwelt und im übertragenen Sinne von der Wahrheit leben, wird die neu entdeckte Welt, die Fremde, zunächst als bedrohlich wahrgenommen. Nach einiger Zeit und mithilfe einer sozialen Gruppe

¹²⁵ Fend: Entwicklungspsychologie 2005, S. 378.

lernen die Helden der Dystopien allerdings in der realen und unverstellten Welt zu überleben und nutzen die dort herrschende Freiheit zur Etablierung eines eigenen Lebensstils sowie eigener Werte und Ansichten.

Bei diesem Prozess spielt die Gesellschaft trotz der räumlichen Distanz durchwegs eine zentrale Rolle, da die Verneinung der bisherigen Standpunkte als wesentlich für die Ausbildung von eigenen Ansichten dargestellt wird. Auf der Flucht in die unkontrollierte Wildnis lernen die Protagonisten bald die für sie schockierende Wahrheit über ihre alte Heimat kennen, die sie im ersten Schritt verleugnen.

Ich ertrage es nur schwer, dass ein Prim uns als Barbaren darstellt, also kratze ich alles zusammen, was ich über Sandors Clan weiß. »Immerhin«, zische ich, »werfen wir keine kleine Kinder in Dornenbüsche, um die schwächsten auszusieben.«
(Poznanski 1, S. 296)

Im zweiten Schritt akzeptieren sie die Wahrheit und distanzieren sich schmerzlich im weiteren Verlauf von ihrer Herkunft und den dort angewandten Praktiken. Dies wird als schwere Krise empfunden, da mit ihrem Weltbild auch ihre bisher geschaffene Identität zu verwerfen ist.

In diesem Moment erstarb etwas in mir. Leela sah mich fragend an. Ich machte den Mund auf, brachte aber kein Wort heraus. [...] Ich spürte eine unendliche Leere um mich herum, ganz so, als befände ich mich allein in einer Eiswüste, die keinen Anfang und kein Ende hatte. (Höra, S. 112)

Das Akzeptieren dessen markiert in Bezug auf das individuelle Wertesystem einen gewissen Nullpunkt, sodass es für die Hauptfiguren nun erforderlich ist, über die Weltsicht der Gesellschaft, von der sie sich ablösen wollen, und darüber, welche Werte ihnen selbst wichtig sind, zu reflektieren. Dabei kommt es immer wieder zu Situationen, in denen die adoleszenten Figuren in die Verhaltensweisen ihrer Gesellschaft zurückfallen.

Was Pis Heimat Neustadt auszeichnet, ist die dort herrschende Emotionslosigkeit und der Umgang mit nonkonformen Minderheiten, die in die Wildnis entlassen und dort von sogenannten Jägern getötet werden. Obwohl Pi sich bewusst und entschieden davon abgrenzt, handelt sie in einer Krisensituation exakt wie die Menschen, die sie verachtet:

Ich war wie ein Soldat, weder Schmerz noch Angst zählten. Während ich noch auf ihm lag [...] fingerte ich nach einem Stein und schmetterte ihn auf seinen Kopf. Ich schlug mit aller Kraft zu. Immer wieder. In diesem Moment hatte ich keine Gefühle. (Klassen, S. 287)

Als nach ihrer Tat die Gefühle zurückkommen, überwältigen sie Pi dermaßen, dass sie sich nur noch wünscht, wieder das zu werden, was sie verachtet – eine Neustädterin, die sich um nichts Sorgen macht, außer um ihr Aussehen.

Es war zu viel. Ich wollte das nicht. Ich wollte nichts mehr fühlen. Ich wollte nach Hause, zurück in meine Wolke [...]. Das war der einzige Ort, an den ich jetzt noch fliehen konnte. Vor mir. Vor dieser Nacht. [...] Vor vier Füßen unter einer Plane. (Klassen, S. 293)

Ähnlich hierzu überlegt auch Kjell in seiner bereits behandelten Gewissenskrise, seine neu errungenen Werte der Friedfertigkeit, der Eigenständigkeit, der Gerechtigkeit und der Freundschaft aufzugeben, den Anführer des Widerstandes zu töten und sein altes Leben als gewalttätiger und unselbstständiger Soldat, der den Befehlen eines Kriegsverbrechers folgt, zurückzuerwerben. Erst als Kjell, der es aus seinen Soldatenzeiten gewohnt ist, „zu vereisen [und] [k]ein Gefühl, kein Mitleid, keine Schwäche zu zeigen“ (Höra, S. 236), bei seinem versuchten Mord an Burger erwischt wird und infolgedessen ebendiese Gebote durchbricht, nähert er sich seinem individuellen und stabilen Wertesystem an. Die Läuterung wird als erlösendes Weinen und Fallen aller Blockaden inszeniert:

Ich weinte. Ich weinte um mich selbst. Ich weinte um Leela, um meine Mutter, um meinen Vater, und ich weinte über Catos und Sönns Verrat und was aus mir geworden war. Alles brach aus mir heraus. [...] Mir wurde in diesem Moment klar, dass man sich für nichts zu schämen braucht. Dass Schwäche und Angst zu haben zum Menschsein gehören. Und dass uns niemand dafür verurteilen darf, nur wir selbst. [...] Komischerweise fühlte ich mich nach einer Weile besser, als wäre ich gereinigt worden, als wäre durch das Weinen etwas aus mir rausgespült worden. (Höra, S. 332)

Kjell entscheidet sich im Anschluss eigenständig für die Gruppe der Freiheitskämpfer, mit denen er nun das Wertesystem und die ideologischen Ansichten teilt. Ebenso ist Pis neues Weltbild an das des Stamms der Damhirsche gebunden, zu dem sie nach der vorübergehenden Heimkehr nach Neustadt wieder zu-

rückkehrt. Dennoch teilt sie die moralischen Einstellungen ihres Clans nicht vorbehaltlos, sondern erweitert sie um die eigenen. Sie nimmt zwar in Kauf, dass dort erneut eine Waffe für einen Gegenschlag gegen Neustadt geplant wird, vertritt jedoch weiterhin ihre friedfertigen Ansichten. Allerdings verzichtet sie darauf, sich dafür einzusetzen, dass ihre Werte in der Gesellschaft umgesetzt werden. Sie stellt damit als einzige der Protagonisten bewusst das individuelle Glück vor das kollektive und lässt sich von den politischen Problemen um sich nicht beirren.

Noch stärker auf die Loslösung von den Werten einer Gruppe angewiesen sind Katniss und Ria, die bezüglich ihrer Standpunkte zwischen der Gesellschaft und der Widerstandsgruppe stehen. Von sowohl dem Kapitol als auch Distrikt 13 zu deren eigenen Zwecken missbraucht, ist Katniss' einzige Möglichkeit zur Etablierung eines individuellen Wertesystems die Loslösung von beiden Parteien. So ergeht es auch Ria, für die die Frage, ob sie sich bezüglich der moralischen Standpunkte dem Sphärenbund oder dem Clan der Schwarzdornen zugehörig fühlt, nach dem Erfahren der Wahrheit ein Dilemma ohne zufriedenstellende Lösung darstellt.

»Ria«, sagt Quirin, kurz bevor ich die Tür erreiche. »Ich wünsche mir so sehr, du würdest mich verstehen.«

Bis zu einem gewissen Grad tue ich das und es macht mir Angst. Ich verstehe ihn, ich verstehe die Sphären, gleichzeitig hasse ich, was sie tun. Beide. Als Ria, Nummer 7 der Borkwin-Akademie, war ich überzeugt davon, auf der richtigen Seite zu stehen. Auf der Guten. Später, als die Dornen mich aufgenommen hatten und ich wusste, was die Sphären den Clans antaten, war das zwar verstörend, aber nichts im Vergleich dazu, wie ich mich jetzt fühle. Es gibt keine Seite, auf die ich mich schlagen könnte. Niemanden, den ich unterstützen möchte. Kein Gut, kein Böse, auf jeden Fall kein Richtig. (Poznanski 2, S. 455f.)

Da sich Ria mit keiner der Gruppierungen vollständig identifizieren kann, ist sie darauf angewiesen, sich für ihr individuelles Wertesystem selektiv aus den Standpunkten und Moralvorstellungen der beiden Parteien zu bedienen. So steht sie am Ende als Individuum außerhalb des Sphärenbundes und der Welt der Wilden und vertritt eine selbst zusammengestellte Mischung aus den von ihr als positiv erachteten Standpunkten beider Seiten sowie derer, die sie sich während ihrer Abenteuer aneignet.

3.3.2.4 Das jugendliche Individuum als Zukunft der Gesellschaft

Ich weiß noch genau, welches Prozedere auf jedes aufgeschlagene Knie und jedes Nasenbluten folgte. *Ihr seid doch unser wichtigstes Kapital*, sagte der Arzt dann gerne, *ihr seid die Zukunft*. Wenn ich mich zurückerinnere, fällt es mir noch immer schwer zu glauben, dass man uns einfach töten wollte. (Poznanski 2, S. 13)

In Kapitel 3.3.2.2 wurde in Bezug auf die Ablösung der erwachsenen Generation durch die jüngere der Begriff der Generativität aufgebracht. Diese Unterstützung der Adoleszenten bei ihrer Entwicklung zur Sicherung der gemeinsamen Zukunft und der der weiteren Nachfahren findet in den jugendliterarischen Dystopien nicht statt. Das Gegenteil ist der Fall. Die erwachsenen Führungspersonen werden in den dystopischen Gesellschaften als unfähig dargestellt, für die Zukunft der Menschheit förderliche Entscheidungen zu treffen. Dies betrifft nicht nur die aktuelle Regierung, sondern auch jene, die bereits vor Einsetzen der Handlung die gesamte Erde in die Katastrophe geführt hat.

Wer außer der Armee sollte denn verhindern, dass sich so etwas wie die Große Katastrophe wiederholte? Nur wir Soldaten garantierten das Überleben. »Ohne uns würde das Chaos regieren.« Wie oft hatte uns Sönn diesen Satz eingehämmert. (Höra, S. 19)

Später ist Sönn wesentlich an der Machtergreifung des tyrannischen Diktators Cato beteiligt. Die Gesellschaft wird als eine präsentiert, die sich nicht weiterzuentwickeln scheint und kurz davor ist, die Welt erneut zu zerstören. Die fehlende Innovation und Dynamik kann als Resultat der exakten Kontrolle und Auslese der Adoleszenten, die davorstehen, die aktuellen Kulturträger abzulösen, betrachtet werden. Der Staat nimmt Einfluss auf die Ansichten und die Persönlichkeitsentwicklung der Jugendlichen, um diese zu Nachfolgern zu machen, die die Gesellschaft auf die gleiche Weise weiterführen. Die Zukunft der Menschheit liegt damit in den Händen von (vor allem weiblichen) Jugendlichen, die den Prozess der Adoleszenz trotz deren Erschwerung durch die Gesellschaft, die die Protagonisten entweder töten oder kontrollieren wollen, als autonomes Individuum mit eigenen Standpunkten beenden.

Wilfried Ferchhoff stellt als eines der Hauptziele der Adoleszenz die Festigung eines sozial verantwortlichen Verhaltens fest.¹²⁶ Demnach müssen Jugendliche lernen, sich „bei aller Autonomie und Persönlichkeitsentwicklung [...] auch für das Gemeinwohl zu engagieren und sich mit der politischen und gesellschaftlichen Verantwortung des Bürgers auseinander zu setzen“¹²⁷. Ria und Aureljo bereiten sich bereits ihr gesamtes Leben darauf vor, an der Gestaltung der Gesellschaft mitzuwirken.

Ich kann es kaum erwarten, die Akademie abzuschließen. Wir werden an Schlüsselstellen sitzen und dann werden wir die Welt verändern. (Poznanski 1, S. 43)

Bei den anderen Protagonisten der jugendliterarischen Dystopien hingegen entsteht das Bedürfnis nach politischer Partizipation erst im Verlauf ihres Reifeprozesses. Pi stellt hierbei eine Ausnahme dar, da sie im Endeffekt eine Aussteigerin wird, die von Politik nichts hören will, solange für ihr individuelles Glück gesorgt ist. Im Gegensatz dazu verlassen Ria, Kjell, Sally, Katniss und Tris die Gesellschaft, um im Laufe ihrer Entwicklung zu dieser zurückzukehren und die dort herrschenden Missstände zu bekämpfen. Dies bedeutet, die erwachsene Generation, die erbittert um ihren Platz als Kulturträger kämpft, entweder friedlich, wie in den deutschsprachigen Dystopien, oder durch einen Bürgerkrieg, wie in den amerikanischen Romanen, von ihrem Platz zu drängen.

Bevor die Jugendlichen an der Zukunft der Gesellschaft produktiv mitarbeiten können, ist also die Übernahme der Funktion als Kulturträger notwendig. Diese wiederum erfordert den erfolgreichen Abschluss der Adoleszenzphase inklusive Selbstfindung, Etablierung eines Wertesystems, Autonomie und soziale Eingebundenheit. Je näher Ria ihrem Ich als verantwortungsbewusste Erwachsene kommt und je mehr sie ihre Tugenden und Talente entfaltet, desto näher kommt sie der Möglichkeit, politisch mitzuwirken und die Welt zu verbessern. Ursula Poznanski veranschaulicht dies, indem Rias Entwicklung von einer schrittweisen Genesung der von der einschneidenden Katastrophe beeinträchtigten Natur begleitet wird. Diese Gesundung der Erde beobachtet Ria stets nach dem Bestehen einer Krisensituation, die sowohl ihre Tugenden als auch ihre erfolgreich verlaufende Reifung und Selbstfindung unter Beweis stellt.

¹²⁶ Vgl. Wilfried Ferchhoff: Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2007, S. 103.

¹²⁷ Ebenda, S. 103f.

Sonne, fast jeden Tag. Regen, der den Schnee fortwäscht. Tauwetter. Wir haben eine Chance. (Poznanski 1, S. 379)

Während der Wochen, die ich in der Sphäre verbracht habe, ist der Schnee beinahe ganz verschwunden. [...] Es beginnt. Nein, es hat längst begonnen. Die Welt wird wieder, wie sie einmal war. Ein strahlender Ort voller Leben. (Poznanski 2, S. 433)

Zu meinen Füßen leuchtet etwas Gelbes, hebt sich deutlich von Gras und Erde ab. Eine Blume. [...] Es geht so schnell jetzt. Der Boden taut auf und die Natur erobert ihn sich zurück. (Poznanski 3, S. 242)

Während bei Ria, die die Gesellschaft, die sie jagt, vor Qurins Virus, Aureljios Rache und der regressiven Politik der Führungspersonen beschützen muss, das Retten der Welt mit der Entwicklung der Identität Hand in Hand geht, bedeutet Katniss' Bereitschaft, sich für die Gesellschaft nützlich zu machen, einen Rückschritt in ihrer Individualisierung. Sie stellt das Kollektiv über sich selbst und entscheidet, dass ihr Tod für das Erreichen von Frieden in Panem am nützlichsten sei.

Because I will be more valuable dead. They can turn me into some kind of martyr for the cause and paint my face on banners, and it will do more to rally people than anything I could do if I was living. (Collins 2, S. 293)

In den Phasen, in denen Katniss flüchten möchte oder sogar lieber tot wäre, als sich um die Rettung der Gesellschaft zu kümmern, ähnelt sie bezüglich ihrer Einstellung der Aussteigerin Pi. Katniss unterscheidet sich allerdings insofern von ihr, als sie trotz ihres Verlangens, sowohl dem Kapitol als auch den Widerstandskämpfern einfach den Rücken zuzukehren, zum Wohl der Menschen, vor allem derer, die ihr nahe stehen, dennoch für eine bessere Welt kämpft. Als sie trotz ihres Vorhabens auch die zweiten Hungerspiele überlebt, beteiligt sie sich zwar weiter im Kampf gegen Präsident Snow, doch nur als willen- und leblose Puppe, fremdbestimmt von den Anführern der Revolution und der Angst um ihre Familie.

Die Aussteigerin Pi weist zwar keinerlei Initiative zur Mitgestaltung der Welt auf, stellt sich jedoch aufgrund ihres Wesens ebenso als einzige Hoffnung für die Welt dar.

»Die meisten Kinder in Neustadt sind aus dem Labor. Klone. [...] Aber du bist ein echtes Kind. Du bist die Zukunft. Du bist der neue Mensch.« (Klassen, S. 379)

Pi trägt so durch Rückgriff auf die Tradition vor der Errichtung des dystopischen Systems gleichzeitig zu Innovation bei.

Auch Sally ist allein aufgrund ihres starken Charakters eine Art Auserwählte. Dieser ermöglicht ihr erstens, mit dem geheimnisvollen Windmann in Kontakt zu treten und zweitens den Bestrebungen des Organismus, sie einzuverleiben, standzuhalten. Ihre wesentliche Aufgabe als vom Windmann erwählte Hüterin seines Wissens über die Vergangenheit besteht erneut in der Vereinigung von Tradition und Innovation, nämlich der Umgestaltung der zerstörten Erde nach dem Vorbild der Welt vor der Zäsur.

3.3.3 Initiation und Bewährung

Ein zentrales Thema des Adoleszenzromans ist die Initiation, weswegen er in einem engen Verhältnis zum Initiationsroman steht, welcher für die Entwicklung von ersterem von großer Bedeutung ist.¹²⁸ Zu nennen sind klassische amerikanische Initiationsromane wie *Huckleberry Finn* (1885) von Mark Twain, *The Red Badge of Courage* (1895) von Stephen Crane und *Go Down Moses* (1942) von William Faulkner.

Die Adoleszenzphase als Darstellungsgegenstand des Adoleszenzromans findet nach Heinrich Kaulen „ihre Binnenstrukturierung in einer Reihe prägender Krisenerfahrungen oder Initiationserlebnisse“¹²⁹, doch darüber hinausgehend stellt die gesamte Adoleszenz eine Initiation, eine Einführung ins Erwachsenen-dasein, dar. In ihr wird „ein unabhängig von der sozialen Norm existierendes Kind zum Mitglied einer vorhandenen Gesellschaft geformt, [...] an die geltenden Verhaltensweisen angepasst, kurz ‚sozialisiert‘“¹³⁰. Die Initiation ist allerdings nicht nur als Sozialisationsprozess, sondern auch als Individuationsprozess im Sinne von Selbstfindung und -verwirklichung zu verstehen.¹³¹ Diese Auffassungen von Initiation sowie die Darstellung von Initiation als „schmerzhaften und desillusionierenden Prozess der Entdeckung des Bösen in der Welt, als den Vorgang der Konfrontation des unschuldigen und unwissenden jungen Menschen mit der Schuld und der Sünde“¹³² sind nicht nur für den Adoleszenzroman, sondern auch für die jugendliterarische Dystopie wesentlich. Die in dieser Hinsicht für beide Gattungen zentralen Aspekte der Initiationsriten sowie -reisen werden im Folgenden untersucht.

3.3.3.1 Initiationsriten

In jeder Gesellschaft besteht das Leben eines Individuums darin, nacheinander von einer Altersstufe zur nächsten und von einer Tätigkeit zur anderen überzuwechseln.

¹²⁸ Vgl. Gansel: Zwischenzeit 2011, S. 35.

¹²⁹ Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999, S. 7.

¹³⁰ Peter Freese: Die Initiationsreise. Studien zum jugendlichen Helden im modernen amerikanischen Roman. Tübingen: Stauffenburg Verlag 1998, S. 99 (im Folgenden abgekürzt als Freese: Initiationsreise 1998).

¹³¹ Vgl. ebenda, S. 154.

¹³² Ebenda, S. 95.

Wo immer zwischen Alters- und Tätigkeitsgruppen unterschieden wird, ist der Übergang von einer Gruppe zur anderen von speziellen Handlungen begleitet [...].¹³³

Bei diesen Handlungen handelt es sich um Riten. Ein Standardwerk zu diesem Thema ist *Les rites de passage* des französischen Ethnologen Arnold van Gennep. Zu den im vorangehenden Zitat angerissenen Etappen des Lebens zählen unter anderem Geburt, Pubertät und Adoleszenz, Elternschaft, sozialer Aufstieg und die Übernahme eines Berufs.¹³⁴ Mittels Riten oder Zeremonien wird das „Individuum aus einer genau definierten Situation in eine andere, ebenso genau definierte hinüber[geführt]“¹³⁵. Diese Übergangsriten (*rites de passage*) sind nach Gennep in drei Gruppen aufzuteilen: Trennungsriten (*rites de séparation*), Schwellen- bzw. Umwandlungsriten (*rites de marge*) und Angliederungsriten (*rites d'agrégation*).¹³⁶ Während sich der Umwandlungsritus auf eine Veränderung eines Zustands oder des Wesens eines Menschen bezieht, weist der Schwellenritus auf einen Raumwechsel hin.¹³⁷ Jede dieser drei Arten von Riten kennzeichnet eine Phase des Übergangs: Die Ablösungs-, die Zwischen- und die Integrationsphase.¹³⁸

Diese fassen den in Adoleszenzromanen und den untersuchten Dystopien beschriebenen Prozess des Erwachsenwerdens adäquat zusammen: Die Romane beginnen mit der räumlichen und kulturellen Ablösung von der Familie sowie der psychischen Ablösung vom kindlichen Ich. Angestrebt wird auf sozialer Ebene die Integration in die Gesellschaft als vollwertiges, erwachsenes Mitglied, das seinen vorgesehenen Beitrag leistet, und auf psychologischer Ebene die Etablierung der autonomen Erwachsenenidentität.

Davor ist allerdings noch die zentrale Zwischenphase zu bewältigen, in der sich die adoleszenten Figuren für den Großteil der Handlung befinden. Victor Turner, der Genneps Theorien weiterführt, bezeichnet diese Phase auch als die

¹³³ Arnold van Gennep,; Übergangsriten [Les rites de passage, 1909]. Übersetzt von Klaus Schomburg u. Sylvia Schomburg-Scherff. Frankfurt am Main / New York: Campus Verlag 1999, S. 15 (im Folgenden abgekürzt als Gennep: Übergangsriten 1999).

¹³⁴ Vgl. ebenda.

¹³⁵ Ebenda.

¹³⁶ Vgl. ebenda, S. 21.

¹³⁷ Vgl. ebenda, S. 21, Anm.

¹³⁸ Vgl. ebenda, S. 21.

Periode der Liminalität.¹³⁹ Diese zeichnet sich dadurch aus, dass das Individuum, das sich bereits vom bisherigen Zustand abgelöst hat, noch vor der Angliederung an etwas Neues steht.¹⁴⁰ Ein Individuum ist während der Zwischenphase seiner Adoleszenz demnach weder Kind noch Erwachsener, sondern ein undefinierbares Übergangswesen („structurally indefinable ‚transitional-being““¹⁴¹). Losgelöst von familiären Beziehungen, ohne materiellen Besitz und sozialen Status handelt es sich um eine Person, die vorübergehend nichts ist und nichts hat.¹⁴² Dies trifft ebenfalls auf die adoleszenten Protagonisten von Adoleszenzromanen und Dystopien zu, die sich von der Familie und deren finanziellen Sicherheit lösen und sich ihr eigenes Leben als Erwachsene aufbauen müssen.

Aufgrund der Unsicherheit, die in dieser Phase zwischen Ablösung und Integration besteht, ist dies die Zeit, in der es bei Jugendlichen zu existenziellen Krisen, Grenzüberschreitungen und chaotisch-anarchistischem Verhalten kommt.¹⁴³ Zur Erleichterung dieser schwierigen Übergangsphase steht dem Initianden in den meisten Fällen ein Initiationshelfer zur Seite.¹⁴⁴ Diese Rolle übernehmen in den untersuchten Dystopien einerseits die gleichgesinnten adoleszenten Figuren und andererseits erfahrene, erwachsene Mentoren wie etwa Grauko in der *Eleria*-Trilogie, Burger in *Das Ende der Welt*, der Windmann in *Deadline 24* und Haymitch in *The Hunger Games*.

Die vorgestellten Riten und Phasen finden ihren Eingang in beinahe jeden Adoleszenzroman, da eine Abtrennung, eine Umwandlung und eine Angliederung an etwas Neues in jedem Übergangsritus der Adoleszenz vorhanden sind. Zwar sind explizit als solche ausgewiesene Rituale zum Erwachsenwerden in modernen Kulturen nicht üblich, doch erzählen Adoleszenzromane von Situationen, die als Riten zu verstehen sind, um zu signalisieren, in welcher Phase sich der Protagonist nun befindet. So weist Heidi Lexe in ihrer Interpretation von Paulus Hochgatterers Adoleszenzroman *Wildwasser* darauf hin, dass Jakobs gesundheitlicher Verfall der *rite de séparation*, die körperliche und geistige Pflege

¹³⁹ Vgl. Victor Turner: *Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage* [1964]. In: Arthur Lehman u. James Myers (Hrsg.): *Magic, Witchcraft and Religion. An Anthropological Study of the Supernatural* [1985]. Mountain View, CA: Mayfield⁵ 2001, S. 47.

¹⁴⁰ Vgl. ebenda.

¹⁴¹ Ebenda.

¹⁴² Vgl. S. 49.

¹⁴³ Vgl. Gansel: *Zwischenzeit* 2011, S. 27.

¹⁴⁴ Vgl. Freese: *Initiationsreise* 1998, S. 155.

durch den Pfarrer der *rite de marge* und das angestrebte Erreichen des Sterbeortes des Vaters sowie die symbolische Taufe Jakobs durch den Regen der *rite d'agrégation* entspricht.¹⁴⁵

Ähnlich dazu werden die Riten und Phasen in den jugendliterarischen Dystopien symbolisch als diese verdeutlicht. Bezogen auf Trennungsriten gehen die Romane sehr einheitlich vor. Die Ablösung von der Kindheit wird stets als die räumliche Trennung von Familie und Gesellschaft umgesetzt und endet mit dem Übertreten der Schwelle – eines Durchgangs durch eine Mauer, eines Lochs im Zaun oder eines Tunnels unter einer Kuppelwand – in den Bewährungsraum der Wildnis, in der die adoleszenten Figuren in ihrer Zwischenphase noch undefinierte Wesen zwischen Kind und Erwachsenem darstellen. Sie haben keinen Besitz, sind losgelöst von ihren familiären Bindungen und müssen sich ihre Identität, ihren Status und ihr System von Werten und Tugenden erst erarbeiten. Die zahlreichen Abenteuer und Krisen, die die Helden in der Wildnis zu bestehen haben, dienen als Prüfungen bzw. Riten, die die Umwandlung schrittweise vorantreiben. So können in *Die Verratenen*, *Die Verschworenen* und *Die Vernichteten* jene Situationen als Übergangsriten verstanden werden, in denen Ria ihren Umgang mit Gegenspielern, Gefahren in der Wildnis und verschiedenen moralischen Dilemmata zur Schau stellen kann. Dazu zählen Handlungen, mit denen sie ihre Werte und Tugenden unter Beweis stellt, wie die Rettung des Wilden Andris, Gnade gegenüber bezwungenen Angreifern aus dem blutrünstigen Clan der Schlitzer, die stete Anwendung ihrer rhetorischen Fähigkeiten zur Konfliktlösung, sowie vor allem ihre zentralen Bestreben zum Retten der Bewohner der Sphären und der Wildnis.

Die Angliederungsriten innerhalb der auf die Umwandlungsphase folgenden Integrationsphase bestehen nach Peter Freese in der Literatur häufig aus einem Kleiderwechsel, einem Annahmen eines neuen Namens oder einem gemeinsamen Mahl.¹⁴⁶ Die untersuchten Dystopien weisen diese drei Riten häufig bereits kurz nach dem Verlassen der Heimat auf.

¹⁴⁵ Vgl. Heidi Lexe: Passage und Passion. Übergangsrituale in Paulus Hochgatterers Adoleszenzroman Wildwasser. In: Susanne Blumesberger u.a. (Hg.): Kindheit Kindheitsliteratur Kinderliteratur. Studien zur Geschichte der österreichischen Literatur. Festschrift für Ernst Seibert. Wien: Praesens Verlag 2010, S. 216-224.

¹⁴⁶ Vgl. Freese: Initiationsreise 1998, S. 37 und S.156.

Der Kleiderwechsel hängt mit dem Gegensatzpaar Zivilisation und Gesellschaft zusammen und ist bei jedem Übertreten der Schwelle zur Anpassung notwendig. So sehen Kjell, Pi und Ria schon nach kurzer Zeit in der Wildnis wie deren Bewohner aus, doch kehren sie im Laufe der Handlung wieder in die Zivilisation zurück, wo sie sich entweder freiwillig zur Tarnung wie deren Einwohner verkleiden oder wie Pi von den Vertretern der Gesellschaft gesäubert und umgekleidet werden. In *The Hunger Games* erhält Katniss sogar ihr eigenes Team von Designern und Kosmetikern, die sie mittels Umstyling auf den Übergang vom peripher gelegenen Distrikt 12 zum zentralen Kapitol und von dort weiter zur künstlichen Wildnis der Arena vorbereiten.

Die Annahme eines neuen Namens wurde bereits erläutert. Auch dieser Ritus markiert den Übergang von einem Raum zum anderen, allerdings noch nicht die tatsächliche Integration. Auch der Ritus des gemeinsamen Essens ist in den Dystopien zu finden. Das gemeinsame Mahl erscheint in Ursula Poznanskis und in Suzanne Collins' Trilogien allerdings eher als Henkersmahlzeiten, da Ria und ihre Freunde beim Essen von den Wilden, die sie wieder zurück in die Schneelandschaft schicken wollen, skeptisch beäugt werden und Katniss dazu gezwungen wird, den Umstand zu feiern, dass sie in der nahen Zukunft in den Hungerspielen um ihr Leben kämpfen muss.

Trotz der Angliederungsriten der Umbenennung, des Umkleidens und des gemeinsamen Essens sind die Protagonisten zu diesem Zeitpunkt noch nicht bereit für die angestrebte Integration und die symbolische Wiedergeburt als neue Menschen, da sie die Umwandlungsriten an dieser Stelle noch nicht absolviert haben. Erst nach dem Bestehen aller Prüfungen ist die Zwischenphase und das Dasein als undefiniertes Wesen vorüber, und die Angliederungsriten können die Integrationsphase eröffnen. Bei Ria kann ihre finale Rede und bei Sally ihr Bezingen des Organismus als Angliederungsritus verstanden werden. Beide resultieren in der Rettung der Menschheit und in dem Erreichen eines neuen, erwachseneren Geisteszustands. Bei Kjell und Pi beinhaltet der finale Angliederungsritus Wasser, was die auf die Wiedergeburt folgende Taufe symbolisiert. Pi, die in Neustadt in ihrer „graue[n] Wolke“ (Klassen, S. 339) wie eine Tote umherwandelt und mit einem tödlichen Virus infiziert ist, sowie Kjell, bei dem nach der Ablösung von der Armee ein Teil stirbt (vgl. Höra, S. 112) und der sein Spiegelbild mit einem Toten vergleicht (vgl. Höra, S. 248), werden stark mit dem Tod in Verbin-

derung gebracht. Gemäß der von Freese festgehaltenen Darstellungsweise einer Wesensveränderung als „Tod des alten und eine Wiedergeburt eines neuen Menschen“¹⁴⁷, werden diese mit dem Tod in Verbindung gebrachten Jugendliche als Erwachsene wiedergeboren. Demgemäß stellen die Angliederungsriten, Kjells befreiendes und reinigendes Weinen, (vgl. Höra, S. 332) und Pis Schwimmgang in einem winterlichen Teich, den sie als auf Gesundheit konzentrierte Neustädterin für absurd gehalten hätte, die Taufen dar, mit denen die neuen Leben rituell bestätigt werden.

Neben Situationen, die bloß als Riten interpretierbar sind, sind auch explizit als Initiationsriten bezeichnete Vorgänge zu erwähnen. Diese spielen besonders in *Das Ende der Welt*, der *Eleria*-Trilogie und der *Divergent*-Trilogie eine zentrale Rolle.

An meinem fünfzehnten Geburtstag würde ich das erste Mal einen Menschen töten. Einen Mörder oder einen Terroristen. [...] Ich würde mein Opfer Tag und Nacht jagen und es dann mit dem Messer zur Strecke bringen. Erst wenn ich diese Probe bestanden hätte, würde ich als erwachsen gelten. (Höra, S. 7)

Dies ist der bei den Soldaten in Höras Roman übliche Initiationsritus des Erwachsenwerdens, der für Kjell zu Beginn des Romans noch verpflichtend ist. Nach seiner Wiedergeburt als verantwortungsbewusster Erwachsener und Gegenspieler der Armee, sollte ihn dieses Ritual nicht mehr betreffen. Dennoch kämpft Kjell, angestachelt von dem bereits gestürzten Diktator Cato, mit dem Gedanken, diesen zu ermorden und damit ein Mann, aber auch wieder ein fremdbestimmter Soldat zu werden.

Ich wusste, dass ich Cato straffrei töten könnte. Niemand würde mich zur Rechenschaft ziehen. [...] Es wäre so einfach gewesen, aber es hätte auch bedeutet, dass Cato noch immer über mich bestimmte. (Höra, S. 356)

Kjells Ablehnung des Initiationsritus der Soldaten bedeutet die Bestätigung des bereits absolvierten Wiedergeburtssituals und damit der gelungenen Umwandlung zu einem autonomen Individuum mit einer ausgebildeten Erwachsenenidentität.

¹⁴⁷ Ebenda, S. 155.

In Ursula Poznanskis Trilogie haben die Kinder des Schwarzdornclans ein traditionelles Ritual nach der Geburt sowie ein weiteres zum Erwachsenwerden zu durchlaufen. In ersterem werden die Neugeborenen mit einem Dorn gestochen, und im Adoleszenzritus müssen die Jugendlichen einen Dornbusch durchschreiten. Dass das letztere Ritual nicht nur symbolisch notwendig ist, um die Adoleszenzphase beenden zu können, zeigt sich erst im Laufe der Handlung: Der für die Riten zuständige Intellektuelle Quirin infiziert die Kinder durch den ersten Stich mit dem Virus, das die kinderraubende Gesellschaft vernichten soll. Die nicht entführten Kinder müssen schließlich immunisiert werden, weswegen Quirin den Dornbusch mit dem Gegenmittel präpariert. Da es sich um ein Virus handelt, das erst beim Erreichen des Erwachsenenalters ausbricht, besteht für die infizierten Adoleszenten – Ria und ihre Freunde – die Gefahr, bei Absolvierung der Entwicklungsphase zu sterben, es sei denn sie bewältigen das Ritual. Als Ria den Initiationsritus unfreiwillig besteht, ist sie sich weder der rituellen Bedeutung noch der dadurch vollzogenen Lebensrettung bewusst:

In dem Stoß liegt Sandors ganze Kraft. Er reißt mich von den Füßen, ich falle nach hinten, begreife im gleichen Moment, was mich dort erwartet, und hebe schützend meine Arme vors Gesicht. Die Wucht meines Falls verwandelt die Dornen in Dolche, die durch meine Jacke dringen, den Stoff meiner Hose durchbohren und mir die Handrücken aufschlitzen. (Poznanski 2, S. 250)

Im ersten Band von Veronica Roths *Divergent*-Trilogie wird Beatrice Mitglied der Fraktion der Draufgänger. Neben dem Wechsel ihres Namens zu Tris, der Veränderung ihres Aussehens durch Gewand, Frisur und Tattoos sowie dem gemeinsamen Mahl mit den neuen Kollegen, muss sie zur Bewährung die Initiationsphase überstehen. Diese besteht aus verschiedenen gefährlichen Prüfungen und Mutproben wie Sprüngen ins Ungewisse, Faustkämpfen und digital simulierten Krisensituationen. Das Scheitern in Initiationsriten bedeutet hier nicht nur ein Missglücken der Adoleszenzphase, sondern in den meisten Fällen auch den Tod.

I tell myself, as sternly as possible, *that is how things work here*. We do dangerous things and people die. People die, and we move on to the next dangerous thing. The sooner that lessons sinks in, the better chance I have at surviving initiation. (Roth 1, S. 56)

3.3.3.2 Bewährung durch Bewegung im Raum

Bewährung, Initiation und psychische Entwicklung sind in Adoleszenzromanen, Bildungsromanen sowie Initiationsromanen stets an die Bewegung durch den Raum gebunden. Das schützende, warme Zuhause muss zur Reifung erst verlassen werden, denn wachsen können die Protagonisten nur in der unbekannten, gefährlichen und kalten Welt abseits ihrer vier Wände. Auch werden auf diese Weise die Riten der Ablösung und der Angliederung nicht nur innerlich, sondern zur Verdeutlichung auch äußerlich vollzogen. Bekannte Beispiele aus der Adoleszenzliteratur sind Holden Caulfields Odyssee durch Manhattan in *The Catcher in the Rye*, Jakobs Fahrradtour zum Gesäuse in *Wildwasser* und die titelgebende Reise in *Busfahrt mit Kuhn* (2004) von Tamara Bach. Wie die untersuchten Dystopien bezüglich derartiger Initiationsreisen vorgehen, wird im Folgenden erläutert, indem die unterschiedlichen Arten von Räumen, durch die sich die Helden bewegen, sowie deren Bedeutung für den Entwicklungsprozess vorgestellt werden.

3.3.3.2.1 Die Mitte: Ausgangspunkt und Ziel

Das, was bisher als das Zuhause der adoleszenten Figuren bezeichnet wurde, ist nach Otto Friedrich Bollnow die *Mitte* des Raums.¹⁴⁸ Dabei handelt es sich um jenen Ort jedes Menschen, der für ihn einen Nullpunkt bzw. einen festen Bezugspunkt in der großen und sich stets wandelnden Welt darstellt.¹⁴⁹ Als solcher ist er der Ausgangspunkt und das Ziel jeder Bewegung.¹⁵⁰ Die *Mitte* oder auch *Heimat* eines Menschen beinhaltet im Optimalfall die wesentlichen Merkmale der Geborgenheit nach Hans Mogel: Sicherheit, Wohlbefinden, Wärme, Liebe, Glück, Heimatgefühl und Akzeptanz.¹⁵¹ Dies glauben die Protagonisten der jugendliterarischen Dystopien anfangs noch in Neustadt, unter den Kuppeln oder in der Kaserne zu finden. Doch ebenfalls wesentlich für die Geborgenheit einer *Mitte* sind die Menschen, von denen man umgeben ist.¹⁵² Diese vertreiben die adoleszenten Hauptfiguren aus ihrer *Mitte* bzw. zerstören diese wie in *The Hunger Games*

¹⁴⁸ Vgl. Otto Friedrich Bollnow: *Mensch und Raum*. Stuttgart: W. Kohlhammer 1963, S. 55-62 (im Folgenden abgekürzt als Bollnow: *Mensch und Raum* 1963).

¹⁴⁹ Vgl. ebenda, S. 123.

¹⁵⁰ Vgl. ebenda, S. 56.

¹⁵¹ Vgl. Hans Mogel: *Geborgenheit. Psychologie eines Lebensgefühls*. Berlin/Heidelberg: Springer 1995, S. 28-44.

¹⁵² Vgl. ebenda, S. 41.

und *Divergent*. Damit werden die Jugendlichen plötzlich dazu gezwungen, sich einen neuen festen Bezugspunkt aufzubauen. Dies entspricht dem Ziel der Adoleszenz, geht jedoch über das Einziehen in eine eigene Wohnung hinaus. Das Finden der individuellen *Mitte* kann darüberhinausgehend auch als die bereits erläuterten Prozesse der Entwicklung einer Identität als erwachsenes Individuum, der Etablierung eines eigenen Wertesystems, des Erreichens von Autonomie und des Aufbaus eigenständiger Sozialkontakte aufgefasst werden.

Was alles für die Akzeptanz eines Umfelds als neue *Mitte* notwendig ist, wird in den ersten beiden Bänden der *Eleria*-Trilogie und in *Wild* auf ähnliche Weise dargestellt. Sowohl Ria als auch Pi finden sich nach Verlassen der Heimat in einer Gesellschaft inmitten der Wildnis wieder, deren Lebensstil ihnen zunächst fremd und nicht erstrebenswert erscheint. Während sich die Protagonistinnen noch immer wie unerwünschte Besucher behandelt fühlen und sich nach ihrem Zuhause sehnen, akzeptieren Rias Freundin Tomma und Pis Begleiter Orion den Stamm der Wilden rasch als ihre neue *Mitte*. Anders als die Hauptfiguren finden Orion und Tomma in der neuen Gesellschaft die bereits aufgezählten Merkmale der Geborgenheit. Als besonders wichtig werden soziale Kontakte und Liebe inszeniert, die die beiden im Gegensatz zu Pi und Ria rasch finden. Ebenfalls zentral ist das Gefühl von Freiheit und Unabhängigkeit, das Orion und Tomma sofort als befreiend wahrnehmen, die anderen zu Beginn jedoch als bedrohlich. Auch die Lebensgewohnheiten und Werte werden von den Freunden schneller akzeptiert als von Pi und Ria, die diesbezüglich noch an ihrer alten *Mitte* festhalten. Der wesentlichste Punkt scheint allerdings die Nützlichkeit zu sein. Sowohl Tommas Wissen über Botanik als auch Orions Kraft machen die beiden zu wichtigen Bestandteilen der Gemeinschaft, während Ria und Pi das Gefühl haben, nichts für das Gemeinwohl beitragen zu können.

Die Damhirsche waren erstaunlich gut organisiert [...]. Es gab, soweit ich beobachten konnte, eine genaue Aufgabenverteilung, sodass jeder wusste, was er zu tun hatte. Die einen kümmerten sich um die Zelte, andere gingen Tiere erlegen oder fischen, einige Frauen und halbwüchsige Kinder waren am See, um Wäsche zu waschen. Für mich hatten sie noch keine richtige Arbeit gefunden; erst wollten sie herausfinden, wofür ich begabt war. (Klassen, S. 231)

So wie Pi ihre Funktion für die Gesellschaft trotz einiger Versuche nicht findet, fühlt sich auch Ria nutzlos. Während Tomma mit ihrem Talent dem Gemeinwohl helfen kann, kann Ria ihres, Überzeugungskraft und Lesen von Körpersprache, gegen die noch fremdartigen und undurchschaubaren Bewohner der Wildnis nicht anwenden. Auch deren Zeichensprache, die Ria erst im Laufe der Romane erlernen muss, führt dazu, dass sich Ria weniger wegen des Gefühls, ausgeschlossen zu werden, sondern mehr aufgrund der gefühlten Nutzlosigkeit ihrer Fähigkeiten an diesem Ort vorerst keine neue *Mitte* schaffen kann.

Es sind blitzschnelle, sparsame Fingerbewegungen, mit denen Sandor und Vilem sich verständigen. Die Zeichensprache der Jäger. Ein paar der Gesten kenne ich bereits, aber meistens habe ich keine Chance, einer solchen Unterhaltung zu folgen, auch jetzt nicht, und es bringt mich jedes Mal aus der Ruhe. Die Äußerungen anderer Menschen zu analysieren und zu interpretieren, das war mein Schwerpunkt an der Akademie. Nicht nur das zu deuten, was gesagt, sondern vor allem das, was verschwiegen wird. Angesichts dieser Zeichensprache fühle ich mich, als hätte ich plötzlich einen meiner wichtigsten Sinne verloren. (Poznanski 2, S. 36)

Dass Tomma durch die Akzeptanz des Lagers der Schwarzdornen als ihre neue *Mitte* dem Abschluss der Adoleszenzphase bereits um einiges näher ist als Ria, deren Entwicklungsprozess an dieser Stelle erst im Anfangsstadium ist, wird von Ursula Poznanski mithilfe des bereits erläuterten Virus verdeutlicht. Da dieses sich dadurch auszeichnet, erst beim Ende der Adoleszenzphase auszubrechen, ist es nur konsequent, dass dessen Symptome bei Tomma kurz nach der Etablierung ihrer eigenen, autonomen *Mitte* zu erkennen sind. Aufgrund des bei ihr unterlassenen Dornbuschrituals muss sie schließlich, wie es das Virus vorsieht, am Ende ihrer Adoleszenz sterben. Dass die Entwicklung bereits so weit fortgeschritten ist, wird in ihrem Fall primär durch das Finden der *Mitte* ausgedrückt. Ihre Freunde, die sich an dem Ort, an dem sich Tomma gerne niederlassen würde, noch nicht geborgen fühlen, überleben dementsprechend.

Während Sally am Ende von *Deadline 24* zu ihrer *Mitte* zurückkehrt, wo sie trotz ihrer gewonnenen Reife und Autonomie noch immer unter der Aufsicht des Großvaters und der Mutter lebt, finden die anderen Protagonisten von jugendliterarischen Dystopien ihre eigene, neue *Mitte*. Bevor diese gefunden ist, sehnen sich die heimatlosen Jugendlichen danach, wieder in ihrem alten Zuhause zu

sein. So kehrt Pi nach Neustadt zurück, begutachtet Katniss den zerbombten Distrikt 12 und schleicht sich Ria in eine Sphäre ein, die zwar nicht ihrer Heimatkuppel entspricht, jedoch als Ersatz dafür dient.

»Na dann. Willkommen in Vienna 2.«

Die nächste Schiebetür öffnet sich. Jetzt erst strömt mir Wärme entgegen. Ich bin in meine Welt zurückgekehrt. (Poznanski 2, S. 286)

Neben Wärme und Sicherheit, die in der Wildnis nicht gegeben sind, zeichnen sich Vienna 2 und Neustadt durch die Anwesenheit von Menschen, mit deren Gewohnheiten und Lebensstile die Protagonisten vertrauter sind als mit denen der zu diesem Zeitpunkt noch als fremd wahrgenommenen Wildnisbewohner, als vorübergehende *Mitten* aus. Eine wesentliche, aber nur kurz anhaltende Erleichterung für Pi ist es, sich nicht mehr selbst für das eigene Glück und die Zukunft verantwortlich zu fühlen, da sie sofort wieder unter Drogen gesetzt wird. Mittels dieser Aspekte – Wärme, Sicherheit, Vorbildwirkung bezüglich des Lebensstils und Fremdbestimmung – wird diese Rückkehr zur Gesellschaft unverkennbar als eine Heimkehr in die familiäre Geborgenheit, als einen Rückfall in kindliche Verhaltensweisen und so als eine Flucht vor dem Erwachsenwerden inszeniert. Auch das Gefühl, nützlich zu sein, lässt die Figuren in ihrer alten *Mitte* vorübergehend glücklich sein.

Ich lege die rechte über die linke Hand, verschränke die Finger und suche die Mitte des Brustbeins. Dreißig Mal pumpen, zweimal beatmen. Nächster Durchgang. Zwischendurch prüfen, ob das Herz wieder angesprungen ist. Während des vierten Durchgangs bemerke ich, wie gut ich mich fühle, trotz aller Dramatik der Situation. Endlich tue ich wieder etwas, das ich kann und von dem ich überzeugt bin, dass es richtig ist. (Poznanski 2, S. 323)

Die Rückkehr in die vermeintliche *Mitte* ist ein wesentlicher Schritt in Pis und Rias Entwicklung, da sie im Laufe des Aufenthalts erkennen, dass sie sich diesem Ort doch nicht mehr zugehörig fühlen. Ohne über die unbewusste Wortwahl näher zu reflektieren, wünscht sich Pi, nun wieder „nach Hause“ (Klassen, S. 350) zu gelangen, womit erstmals das Lager des in der Wildnis lebenden Clans der Damhirsche gemeint ist.

Trotz all der positiven Aspekte der familiären *Mitte* ist es vor allem ihr Merkmal der Enge, das den Anlass zum Aufbruch gibt. Enge ist hier als Gegenteil von

der in der Wildnis gegebenen Weite und Freiheit zu verstehen, sie verweist aber auch auf die Unmöglichkeit der persönlichen Entfaltung. Besonders deutlich wird dies durch das Bild der von der Außenwelt abschirmenden Kuppel in der *Eleria*-Trilogie und *Deadline 24*, unter der sich die *Mitte* befindet. Sie weist im übertragenen Sinne außerdem auf die Engstirnigkeit der vorgestellten Erwachsenen hin, die den Jugendlichen keine andere Möglichkeit geben, als die (Außen-)Welt, zu der ihnen der Zutritt verwehrt wird, genauso zu sehen, wie sie selbst. So können sie zu diesem Zeitpunkt gar keine eigenen Anschauungen, Lebensstile und Vorstellungen von ihrer Zukunft haben, als jene, die ihnen innerhalb der *Mitte* präsentiert werden. Während Ria sich aufgrund dieser Enge wie „in den Eingeweiden eines riesigen Tieres“ (Poznanski 1, S. 61) vorkommt, fühlen sich Sally und ihr Bruder Paul unter der Kuppel wie Gefangene.

»Und ihr seid unter der Kuppel, euer ganzes Leben lang. Fühlst du dich nicht manchmal wie in einem Gefängnis?«

»Was heißt hier manchmal«, erwiderte Paul. »Ständig fühle ich mich so.«

»Von oben, aus der Luft, sehen die Kuppeln wie Käfige aus.« (Klassen, S. 61)

Während Sally und Paul aufgrund dieser Wahrnehmung die *Mitte* freiwillig verlassen, werden Pi, Ria und Kjell zu Beginn der Handlung aus ihr vertrieben. Pis und Rias Rückkehr hat so den Zweck, sie noch einmal – diesmal aber freiwillig – zu verlassen, weil sie sich nun erstmals der Enge, der Fremdbestimmung und allen weiteren negativen Aspekten ihrer Heimat bewusst werden und sich eigenständig für die Ablösung entscheiden. Bei Kjell ersetzt dies sein bereits erörtertes inneres Streitgespräch, in dem eine seiner Stimmen für die Heimkehr spricht, er sich im Endeffekt jedoch bewusst dagegen entscheidet.

3.3.3.2.2 Die Schwelle

Während die Abgrenzung von der Umwelt in *Deadline 24* tatsächlich nur dem Schutz dient, wird in *The Hunger Games* der Lebensraum absichtlich verkleinert, um die Bevölkerung noch mehr zu unterdrücken und von Hilfsleistungen des Staates abhängig zu machen, deren Erhalt die Chance erhöht, in der Lotterie für die tödlichen Hungerspiele gezogen zu werden.¹⁵³ In Ursula Poznanskis Trilogie und in Lena Klassens Roman *Wild* dienen die Kuppel bzw. die Mauer der Aus-

¹⁵³ Vgl. Christina Ulm: Zuhause in der Dystopie. In: 1000 und 1 Buch 29 (2013), 2, S. 26

grenzung von als Bedrohung dargestellten Andersdenkenden. Außerdem verfolgt die Gesellschaft damit das Ziel, die Jugendlichen vom Bewährungsraum fernzuhalten, in dem – und nur in dem – sie sich zu selbstständig denkenden Erwachsenen mit eigenen Wertvorstellung entwickeln können, die die Erwachsenenengeneration eines Tages ablösen und deren Standards reformieren werden.

Die die *Mitte* von der Außenwelt abtrennenden Zäune, Mauern und Kuppeln der dystopischen Literatur stehen einerseits für Sicherheit und andererseits für Enge sowie Isolation. Die darin befindliche Heimat wird somit als „Schutzraum und Gefängnis“¹⁵⁴ zugleich empfunden. Dem Menschen, der „die beengenden Räume als einen Druck [empfindet]“¹⁵⁵, bleibt nichts anderes übrig, als „sie zu sprengen und in die befreiende Weite vorzustoßen“¹⁵⁶. Dazu gilt es, Grenzen zu überwinden.

Das Übertreten einer Schwelle ist ein zentrales Motiv des Adoleszenzromans, das die Entwicklungsphase, in der sich die Protagonisten befinden, widerspiegelt. Adoleszenz als Schwelle zwischen Jugendalter und Erwachsensein wird nicht nur in der Adoleszenzliteratur, sondern auch in den untersuchten Dystopien mittels eines Übergangs von einem Raum in einen anderen Raum symbolisch dargestellt. Die Schwelle zwischen den beiden Orten wird entweder gezwungenermaßen überwunden oder willentlich, sobald der Faktor der Enge als nicht mehr tragbar empfunden wird und die positiven Aspekte der *Mitte* zu überschatten scheint. Der Übertritt wird in den Romanen also entweder als Flucht oder als Ausbruch realisiert. Die Schwelle selbst ist dabei zumeist ein Tor, eine Lücke im Zaun oder ein Tunnel. Deren Überwindung gleicht dem auf einen Raumwechsel bezogenen Schwellenritus nach Gennep und markiert das Ende der Ablösungsphase und den Beginn der Zwischenphase als undefiniertes Wesen innerhalb eines zu keinem Staat zugehörigen Raums, in dem es sich zu finden und immerzu zu bewähren gilt.

»Wenn wir erst aus den Tunnels raus sind«, keuchte Monnia, »haben wir das Schlimmste geschafft.« Darüber musste Sally lachen. (Klassen, S. 129)

¹⁵⁴ Ebenda, S. 26.

¹⁵⁵ Bollnow: Mensch und Raum 1963, S. 89.

¹⁵⁶ Ebenda.

3.3.3.2.3 Die Wildnis: Bewegung

Das Verlassen des Raums der Familie und der Gesellschaft, die Ablösung auf räumlicher Ebene, geschieht durch den Ablösungsritus des Übertretens der Schwelle. Der Ort der darauffolgenden Schwellen- und Umwandlungsriten befindet sich nach Gennep „zwischen zwei Welten“¹⁵⁷, in einer Art „Niemandland“¹⁵⁸. Typischerweise handelt es sich um „Wüstengebiete, Sümpfe, häufig unberührte Wälder, in denen jedermann gleichermaßen sich aufhalten und jagen kann“¹⁵⁹. In ebendiesen Naturräumen finden sich die Protagonisten der untersuchten Dystopien nach dem Überschreiten der Schwelle wieder. Sie stehen zwischen dem anfänglichen, familiären Zuhause, in dem die Helden noch unselbstständig den Autoritätspersonen folgen, und der angestrebten neuen, autonomen *Mitte*. Diese beiden Räume repräsentieren Kindheit und Erwachsenenendasein. Die Wildnis dazwischen stellt demnach den Weg von dem einen zum anderen dar, und die Bewegung darin markiert den Fortschritt des Entwicklungsprozesses. Dieser innere Fortschritt wird durch ein tatsächliches, äußeres Fortschreiten, die Bewegung der Figuren im Raum, veranschaulicht.

Der wilde Bewährungsraum, in dem es sich ohne Eltern oder Gesellschaft als Erwachsener zu bewähren gilt, wird als gefährlich, trostlos, unkontrollierbar, unübersichtlich und kalt beschrieben und spiegelt so den jugendlichen Blick auf ihre eigene, krisenhaft empfundene Adoleszenz wider. Von allen Seiten, nämlich von Verfolgern aus der Gesellschaft, von Wilden, von Raubtieren und von den jeweiligen postapokalyptischen Gefahren wie Hybriden oder den Folgen einer Eiszeit, werden die Jugendlichen bedroht, anstatt in dieser schwierigen Phase unterstützt zu werden. Auf sich allein gestellt müssen sie sich selbst um Nahrung, Medizin und Unterkunft kümmern, um zu überleben. Durch die allgegenwärtige Todesbedrohung und durch die Ziellosigkeit der flüchtenden Protagonisten, die sich in der Wildnis nicht auskennen und außer in *Deadline 24* nicht wissen, wohin sie gehen sollen, handelt es sich bei der Bewegung um eine unwillkürliche und unkontrollierte. So laufen sie in erster Linie ziellos von den Gefahren weg oder verfolgen wie in *Das Ende der Welt* ein fernes, unerreichbares Ziel, das unrealistische Wunschvorstellungen ausdrückt. So wollen Kjell und Leela in den Norden,

¹⁵⁷ Gennep: Übergangsriten 1999, S. 27.

¹⁵⁸ Ebenda.

¹⁵⁹ Ebenda.

in dem man angeblich die Sonne sehen kann, doch ist den beiden dabei bewusst, dass die Chancen, dort heil anzukommen, gering sind. Ihr Weg führt sie ohnehin schließlich wieder zurück in den Süden.

Die Ungewissheit des Überlebens und dessen, was im Bewährungsraum der unüberschaubaren Wildnis noch auf die Figuren zukommt, entspricht der Unsicherheit, die Adoleszente im Angesicht ihrer noch unklaren Zukunft empfinden. In der Realität bedeutet dies Versagensängste, Angst vor zu viel Verantwortung und die Suche nach dem richtigen Beruf. In den Dystopien wird dies durch die Gestaltung des Bewährungsraumes ausgedrückt.

In der Ferne bildet sich zwar – z.B. in Form der Sonne – Hoffnung auf ein sicheres und sorgenloses Leben als Erwachsener ab, doch wird der Weg, den die Protagonisten schlussendlich gehen, von diversen Krisensituationen und den in den Dystopien als Verfolger dargestellten Erwachsenen bestimmt, die fluchtartige Änderungen der Route zur Folge haben. Das Vertraute, der schützende Raum der Kindheit und die innige Beziehung zu den Eltern, wird dabei immer weiter zurückgelassen, und das Ungewisse wird immer vertrauter: „Das Vertraute wird fremd, und die Fremde ist zu erobern“¹⁶⁰, wie Ulf Abraham für Reisen in der fantastischen Kinderliteratur festhält. Mit dem Erforschen der Wildnis wird nicht nur diese weniger erschreckend, auch die ungewisse Zukunft wird immer deutlicher sichtbar, was einhergeht mit der Ergründung des eigenen Charakters, der Herkunft und der Wünsche sowie der Ängste, kurz der Identität.

„Das Leben wird grundsätzlich desto gefährlicher, je weiter man sich von der ›Mitte‹ entfernt“¹⁶¹, doch gleichzeitig wird es auch als lebenswerter wahrgenommen. Dies weist auf die Ambivalenz der beiden Räume hin. Zwar erhalten die Jugendlichen im elterlichen Zuhause bzw. in der die Familie ersetzenden Gesellschaft noch Zuwendung, Nahrung, medizinische Versorgung, Bildung und Obdach, ohne sich Gedanken darüber machen zu müssen, doch leiden sie unter Leistungsdruck, Fremdbestimmung, fehlender Privatsphäre – dargestellt durch staatliche Überwachung – und der ihre Entfaltung verhindernden Enge. Sowohl die positiven als auch die negativen Aspekte der Zivilisation werden in der Wild-

¹⁶⁰ Ulf Abraham: Bedeutende Räume. ›Elementar-Poetisches‹ in Raumkonzepten der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur. In: Caroline Roeder (Hrsg.): Topographien der Kindheit. Literarische, mediale und interdisziplinäre Perspektiven auf Orts- und Raumkonstruktionen. Bielefeld: Transcript Verlag 2014, S. 318.

¹⁶¹ Ebenda.

nis ins Gegenteil verkehrt. Hier müssen sich die Protagonisten selbstständig um das Überleben kümmern und werden von anderen Menschen und Tieren nicht liebevoll, sondern feindselig begegnet. Auf der anderen Seite stehen die Weite der Wildnis sowie die dort herrschende Freiheit und Autonomie. Diese positiven Aspekte müssen sie allerdings erst schätzen lernen, nehmen sie doch zu Beginn die positiven Merkmale des wilden Bewährungsraumes – abgesehen von kurzen Momenten, in denen sie sich sicher fühlen – größtenteils als bedrohlich wahr.

Je schneller wir von hier verschwinden, desto besser. Wölfe, Schlitzer – ich habe kein gutes Gefühl. [...] Die Weite der Außenwelt ist mir heute zu viel. Ich will Wände um mich haben, Wände bedeuten Sicherheit. (Poznanski 1, S. 338)

Während sich Ria zu Beginn noch die eigentlich als negativ empfundene Enge der Sphären zurückwünscht, hält sie es im weiteren Verlauf ihrer Entwicklung kaum noch ohne das Gefühl von Weite aus und schleicht sich mehrmals aus ihrem unterirdischen Versteck nach draußen, wo sie das Gefühl der Freiheit trotz der überall lauenden Gefahren genießen kann.

Der Wind frischt weiter auf und ich fröstle, die Wolken hängen tief. Keine Chance, einen Blick auf die Sonne zu erhaschen, trotzdem will ich nicht zurück. Noch nicht. Ich will mich von dem Gefühl überwältigen lassen, ein Teil dieser wilden, unkontrollierten Welt zu sein. (Poznanski 2, S. 116)

Ria und ihr aus der Wildnis stammender Freund Sandor werden sich den jeweiligen Vor- und Nachteilen von Zivilisation und Wildnis bewusst und entscheiden sich selbstständig dafür, die Wildnis zu ihrer neuen *Mitte* zu ernennen. Damit werden ihre Prioritäten offensichtlich:

Draußen atmen wir beide tief durch. Ich taste nach Sandors Hand. »Wie findest du es? Innerhalb?« Er überlegt, blickt zurück auf die Schleuse. »Eng. Unfrei. Ach, ich weiß auch nicht. Aber es ist wärmer als draußen, das Essen ist gut und man muss es nicht selbst erlegen.« [...] Freiheit gegenüber gutem Essen und Wärme. Ja, so kann man es zusammenfassen. (Poznanski 3, S. 513)

3.3.3.2.4 Das Versteck: Stillstand

An gewissen Stellen des an Bewegung gebundenen Prozesses der Adoleszenz kann diese allerdings auch stagnieren. Diese Phasen, in denen der jugendliche

Geist blockiert und keine Entwicklung möglich ist, werden sowohl in Dystopien als auch in Adoleszenzromanen als nicht nur psychischer, sondern auch räumlicher Stillstand umgesetzt. So reflektiert Miriam, die Protagonistin von Tamara Bachs Adoleszenzroman *Marsmädchen* (2003), folgendermaßen über ihr als stagnierend empfundenen Leben:

Wenn man in einer großen Stadt wohnt, ist das Leben anders. Anders als hier. Hier, in der kleinen Stadt, ist jeder Tag gleich. (Bach, S. 23)

In der Stadt wäre das anders. Da kann man einfach in der U-Bahn sitzen und sich die Leute anschauen. Da gibt es Leute, die bleiben nicht zu Hause, die verstecken sich nicht in ihren kleinen Häusern mit Schornsteinen. Man kann einfach rumlaufen, aussteigen, einsteigen, schauen. [...] Ich wäre den ganzen Tag unterwegs, würde Leute sehen und Sachen machen. (Bach, S. 24)

Es ist halb vier. Ich geh irgendwann in ein paar Stunden ins Bett. Scheiße, ist mir langweilig. (Bach, S. 25)

Miriams Gefühl von Langeweile und Stillstand ist stets an die räumliche Erfahrung gebunden. Sie empfindet ihre Heimatstadt im Winter als eingefroren (vgl. Bach, S. 10) und kann sie mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln nicht selbstständig verlassen. Wenn sie der Drang zur Bewegung überkommt, und gerade keine Möglichkeit hat, in einem Auto mitzufahren, oder ein Zugticket zu kaufen, muss sie sich damit zufrieden geben, mit dem Fahrrad auf den nächsten Berg zu fahren.

Ich muss raus, ich kann hier nicht atmen. Draußen nehme ich mein Fahrrad und fahre los, weg von unserem Haus, schnell, aus der Straße, los, schneller, bis auf die Feldwege. Ich fahre und die Kälte reißt mir mit ihren Krallen die Haut auf, ich kriege Seitenstechen, das ist gut, es ist arschkalt, das ist gut. Ich fühle das alles, ich bin also doch nicht im Winterschlaf wie die anderen Murmeltiere. (Bach, S. 36)

Ähnlich hierzu wird auch das Stagnieren der Ichentfaltung in den jugendliterarischen Dystopien umgesetzt. Abgesehen vom Stillstand innerhalb des als Gefängnis empfundenen Zuhauses gelangt jede der Figuren mindestens einmal auf der Reise durch den Bewährungsraum der Wildnis an einen Punkt, an dem aufgrund der zu zahlreichen inneren Krisen, verdeutlicht durch äußere Bedrohungen, keine Vorwärtsbewegung mehr möglich ist. Die Protagonisten müssen von

der Weite der Wildnis in die Enge eines meist unterirdischen Verstecks, wo sie nichts tun können, als zu warten. Im Falle von Ria und ihren Freunden, für deren Aufenthalt in Quirins unterirdischem Reich lange kein Ende abzusehen ist, führt dieser Stillstand, wie auch bei Tamara Bachs Protagonistin Miriam zur Depression und zu dem Gefühl, nicht mehr lebendig zu sein.

Mehr denn je fühlt sich unser Gewölbe wie eine Gruft an. Als wäre ich lebendig begraben, abgeschnitten von den Menschen und der restlichen Welt. (Poznanski 2, S. 194)

Wie in Kapitel 3.3.1.3 erläutert, dient der Tod als Symbol für das Misslingen der Adoleszenz. Da Stillstand ebenso den Entwicklungsprozess verhindert, ist es durchaus konsequent, die Stagnation durch eine Nähe zum Tod darzustellen. Passend dazu befindet sich der Unterschlupf in der Nähe zu den Katakomben, in denen der Clan ihre Toten bestattet.

Als Ria sich in dem unterirdischen Reich alleine in einem großen Saal wiederfindet, kann sie, so wie Miriam, nicht anders, als aus ihrem totenähnlichen Stillstand auszubrechen, und läuft trotz eines sehr ungünstigen Augenblicks wie im Rausch Runden.

Ich atme durch und renne los. Es fühlt sich so befreiend an, dass ich gern laut lachen würde. [...] Laufen, ohne verfolgt zu werden, ohne Gefahr im Nacken, ist fast wie fliegen. Noch eine Runde. Noch eine. (Poznanski 2, S. 218)

»Tut mir leid«, sage ich beschämt. Was ist eigentlich in mich gefahren? Ein paar Meter entfernt liegt ein Mann, der mir Unterschlupf gewährt hat, und ringt um sein Leben, während ich herumtolle wie ein kleines Kind. »Entschuldige dich nicht.« Sandor dreht eine meiner Haarsträhnen zwischen den Fingern. »Du hättest dich sehen sollen. So wunderschön. Ohne deine übliche Selbstkontrolle, wie ein Tanz gegen den Tod [...].« (Poznanski 2, S. 219)

Als solcher zeigt diese Aktion Wirkung, doch nicht als Wiederaufnahme des Entwicklungsprozesses. Erst als Ria die Initiative ergreift und den selbstständigen Beschluss fällt, das Versteck zu verlassen, kann der Prozess der Bewährung und der Entwicklung weiter fortschreiten. Zwar stellt ihre darauffolgende Rückkehr in die Zivilisation nicht nur einen Stillstand, sondern sogar einen Rückschritt in eine Welt dar, in der die Verantwortung für sich selbst nicht mehr nur bei ihr liegt, doch

ist dieser für ihre Adoleszenz notwendig, um zu erkennen, dass sie die Freiheit der Wildnis bevorzugt.

3.3.4 Soziale Kontakte

In Kapitel 2.2.3 wurde der eigenständige Aufbau von sozialen Kontakten als wichtiges Thema des Adoleszenzromans und als wesentliches Ziel des Reifungsprozesses festgehalten. Bezogen auf die in 3.3.2.1 vorgestellten vier Ebenen der Ablösung vom Elternhaus nach Klaus Hurrelmann entspricht das Finden von neuen Bezugspersonen außerhalb der Familie der psychologischen Ebene. Auch in den untersuchten Dystopien, in denen sich der adoleszente Held überwiegend mit einer oder mehreren begleitenden Figuren im Bewährungsraum befindet, sind das Finden und Pflegen von Freundschaften zentral, schließlich hängt sehr oft das eigene Überleben davon ab. Vertrauen und Hilfsbereitschaft werden dabei als besonders wichtig hervorgehoben.

Sowohl in Adoleszenzromanen als auch in den jugendliterarischen Dystopien können die fruchtbaren zwischenmenschlichen Beziehungen zu nicht verwandten Personen in drei Arten eingeteilt werden: Freundschaften mit Gleichaltrigen, Liebesbeziehungen mit meistens Gleichaltrigen und Beziehungen zwischen einem bewundernd aufsehenden Jugendlichen und einem erfahrenen Erwachsenen in der Funktion als Mentor.

Peer-Gruppen werden in der Forschung eine zentrale Rolle für den Individuationsprozess und die Etablierung von Selbstbestimmung zugesprochen.¹⁶² Unter Jugendlichen, die sich gleichermaßen in der krisenhaft empfundenen Phase der Adoleszenz befinden, haben diese die Möglichkeit, sich gegenseitig zu unterstützen, aber auch sich selbst auszutesten, um ihre Identität zu entfalten.

Jugendszenen, Jugendgruppen oder Gleichaltrigenbeziehungen sind jene sozialen Räume, in denen Adoleszente weitgehend unter sich sind. Gerade in ihrer nicht institutionalisierten Form repräsentieren sie, so zumindest die theoretische Vorstellung, in mancher Hinsicht den sozialen Raum des adoleszenten Experiments *par excellence*: In ihnen können Adoleszente virtuell in relativer ‚Freiheit‘ von Verantwortung, mit einem geringeren Maß an Kontrolle durch die Erwachsenengenerationen

¹⁶² Vgl. King: Entstehung des Neuen in der Adoleszenz 2013, S. 229.

sich selbst entwerfen, inszenieren, ihre soziale Welt konturieren und im Kontext der Peer-Beziehungen aushandeln.¹⁶³

Die *Peer*-Gruppe stellt so für Adoleszente eine Art Miniaturgesellschaft dar, in der das autonome Leben als verantwortungsbewusster Erwachsener geprobt werden kann. Passend dazu befinden sich die Figuren der Dystopien in der Wildnis, einem Bewährungs- und damit auch Proberaum. Hier erfahren sie das Leben als Gemeinschaft und testen die Position, die sie darin einnehmen wollen aus.

Die weiblichen Hauptfiguren zeigen dabei meist schon bald ihre Kompetenzen als starke Anführerinnen, von denen die Initiative ausgeht, aber auch als selbstlose Helferinnen, die auf die anderen achten. Ria, die stets mehr über die Situation ihrer Gruppe von gleichaltrigen Flüchtlingen zu wissen scheint, wird als diejenige inszeniert, die die Richtung vorgibt und die die Gemeinschaft durch Unterstützung und aufmunternde Worte zusammenhält. Auch Sally wird von dem unselbstständigen Kind, das sie zu Beginn darstellt, ohne es recht zu merken, die Anführerin ihrer Gruppe, die ihre Freunde sicher durch die Wildnis – also die Adoleszenz – führt und ihnen das Leben rettet.

Da die Protagonisten diejenigen Figuren sind, die im Bewährungsraum der Wildnis ihre *Peer*-Gruppe beschützen, sehnen sie sich nach einer Person, die ihnen selbst diese Sicherheit garantieren kann. Diese Beschützerfigur erscheint in den meisten Fällen in Form einer Person, mit der im Verlauf des gemeinsamen Bewährens eine Liebesbeziehung eingegangen wird bzw. für die zumindest ein romantisches Interesse besteht. Das für Adoleszenzromane zentrale Thema der ersten sexuellen Erfahrungen spielt in den untersuchten Dystopien entweder gar keine Rolle oder wird wie in *Die Verschworenen* und *Divergent* nur angedeutet. Sicherheit hingegen wird als die zentrale Forderung an eine Liebesbeziehung hervorgehoben. Dementsprechend handelt es sich bei den potenziellen Partnern ausschließlich um solche, die diese Voraussetzung erfüllen. Rias Freund Sandor, Tris' Freund und früherer Ausbilder Four sowie Caleb, zu dem sich die um einiges jüngere Sally hingezogen fühlt, sind älter – in ihrer Adoleszenz fortgeschrittener – als die Mädchen und stammen entweder aus dem Bewährungsraum oder haben sich mit diesem bereits vertraut gemacht. Die Sicherheit, die von einem Liebespartner erhofft wird, wird hier als Anwesenheit der Fähigkeiten, in der

¹⁶³ Ebenda.

Wildnis zu überleben, zu kämpfen und die Richtung anzugeben, umgesetzt. Orion, zu dem die verwirrte Pi, nachdem ihr Liebhaber Lucky in Neustadt festgehalten wird, in der Wildnis romantische Gefühle entwickelt, kennt sich, anders als die bereits genannten Partner, wie auch Pi nicht in der Wildnis aus. Was ihn für die schuttsuchende Pi dennoch attraktiv erscheinen lässt, ist die Erkenntnis, dass Orion über übermenschliche Kräfte verfügt, da er ursprünglich ein gentechnisch verbesserter Supersoldat der Regierung sein sollte. Obwohl die weiblichen Figuren stets als stark und unabhängig vorgestellt werden, folgen die Dystopien also weiterhin dem alten Rollenbild der Jungfrau in Nöten, die von einem starken Mann beschützt wird.

Diesem Rollenbild entsprechend kennt sich auch die männliche Hauptfigur Kjell aufgrund seiner Soldatenausbildung mit Kämpfen, der Wildnis sowie dem Überleben darin aus und versteht sich von Beginn an als der Beschützer von Leela, zu der er unterdrückte Gefühle hegt. Mit größer werdender Distanz zu seinem alten Leben als Soldat, in dem es als eine Schande gilt, Hilfe zu benötigen, lässt er es zu, dass Leela auch ihn beschützt. Dies geschieht – erneut den Rollenbildern entsprechend – nicht durch Muskelkraft oder Überlebenskünste, sondern durch ihre Tugenden und emotionale Reife, die auf Kjell abfärben.

Wesentlich für das Thema der Liebesbeziehungen im Adoleszenzroman ist das Einmischen der Eltern, die Einfluss auf die Partnerwahl nehmen wollen. In den jugendliterarischen Dystopien ist Sallys Großvater die einzige familiäre Autoritätsperson, die der Protagonistin den Umgang mit dem Objekt der Begierde verwehrt. In den übrigen dystopischen Jugendromanen ist es hingegen stets die Gesellschaft, die die Wahl des Partners kontrollieren will. In *Wild* und in Ally Condie's Trilogie *Matched* weist der Staat jeder Person, die als zur Fortpflanzung geeignet betrachtet wird, einen Freund oder eine Freundin zu. In den anderen Romanen besitzen die Gesellschaften keine derartige absolute Kontrolle über das Privatleben, doch stehen sie der Liebe der Protagonisten stets im Weg. So wird Sandor von der Führung des Schwarzdornclans verboten eine Beziehung mit Ria einzugehen und so zwingt Präsident Snow Katniss dazu, ihre zum Überleben gespielte Liebe zu Peeta weiterhin vorzutäuschen. Kjell und Leela werden nur indirekt von der Gesellschaft am Eingehen einer Partnerschaft gehindert. Ihnen stehen zu Beginn vor allem die durch Manipulation etablierten Vorurteile den anderen sozialen Klassen gegenüber im Weg. In allen Fällen markieren das Über-

winden dieser Fremdbestimmung und das Füllen einer autonomen Entscheidung zentrale Fortschritte in ihren Entwicklungsprozessen.

Die dritte Art von für die Adoleszenz förderlichen sozialen Kontakten ist die Beziehung zu Mentoren. Diese sind „erwachsene Helferfiguren [...], die eine lehrende Funktion übernehmen und die Hauptfiguren in für die Handlung zentralen Belangen unterweisen“¹⁶⁴. Sonja Loidl stellt fest, dass der Vertrauensbruch durch einen Mentor ein wichtiges Motiv vieler englischsprachiger Dystopien für Jugendliche ist: „MentorInnenfiguren nutzen ihre Position, um Hauptfiguren zu manipulieren und unter dem Deckmäntelchen wohlmeinender Einflussnahme für ihre eigenen Ziele einzusetzen“¹⁶⁵. Dabei nennt sie Patrick Ness' *New World* und Suzanne Collins' *Hunger Games-Trilogie* als Beispiele. Bei Haymitch aus *The Hunger Games* ist dieses Motiv allerdings nur abgeschwächt zu finden. Zwar steuert er sie zuerst zu ihrem eigenen Schutz und später zum Dienste der Revolution in Richtungen, über die er sie nicht aufklärt, doch bleibt er trotz seiner Vertrauensbrüche und trotz kurzer Phasen, in denen Katniss ihn am liebsten attackieren würde, immer einer ihrer wichtigsten Vertrauenspersonen und hilfreichsten Gesprächspartner.

In den deutschsprachigen Dystopien sind Vertrauensbrüche nur mit denjenigen Erwachsenen verbunden, die entweder die Führung der Gesellschaft repräsentieren oder mit Familienmitgliedern gleichgesetzt werden. Zu ersteren zählen die Akademieleitung und Quirin bei Ursula Poznanski sowie Happiness Zuckermann bei Lena Klassen. Zu letzterer Gruppe gehören Kjells Offizier Sönn und Melchart, der als Vater des Sphärenbundes gefeiert wird und der, wie sich in *Die Vernichteten* herausstellt, die vor dem Einsetzen der Handlung stehende apokalyptische Katastrophe absichtlich herbeiführte, um das Problem der Überpopulation zu lösen. In *Das Ende der Welt* werden Kjell und Leela zusätzlich von Menschen verraten, die willenslose Mitläufer des Terrorregimes darstellen.

Die Mentoren hingegen, wie Burger in *Das Ende der Welt*, Alfred in *Wild*, der Windmann in *Deadline 24* und Grauko in der *Eleria-Trilogie* sind stets vertrauenswürdig und auf das Wohl ihrer Schützlinge aus, auch wenn diese nicht immer davon überzeugt sind. Dies ist darin begründet, dass sich Mentoren durch über-

¹⁶⁴ Sonja Loidl: MentorInnen als ManipulatorInnen. Vertrauensbruch als zentrales Motiv in dystopischer Jugendliteratur. In: *kj&m* 64 (2012), 3, S. 54.

¹⁶⁵ Ebenda, S. 55.

wiegende Abwesenheit während der Bewährungsperiode in der Wildnis auszeichnen, was in manchen Situationen als Vernachlässigung interpretiert wird. Die Aufgabe des Mentors besteht allerdings darin, auf den Bewährungsraum vorzubereiten, aber nicht einzugreifen, da die Adoleszenz einen Prozess darstellt, der selbstständig bewältigt werden muss. So tritt Grauko nur zu Beginn des ersten und am Ende des dritten Romans auf, begleitet Ria jedoch aufgrund der gegebenen Lehrstunden immer in ihren Gedanken.

Nur bei den finalen Prüfungen sind Grauko, Burger und der Windmann maßgeblich beteiligt. An dieser Stelle gilt es, nicht mehr als Mentor und Schützling, sondern als Team von Gleichgestellten gemeinsam die Welt zu retten. Bei Ursula Poznanski beinhaltet diese gemeinsame Bewährung nicht nur Ria und Grauko, sondern auch ihren Partner Sandor, ihre Freunde und ihre in der Wildnis wiedergefundene Familie. In Daniel Höras Roman sind neben Kjell Burger, Leela, ihr Vater und ihre Freunde sowie ein Söldner, der sich selbst als „Mutti“ (u.a. Höra, S. 348) bezeichnet, anwesend. Diese kollektive Bewährung weist daraufhin, dass die Adoleszenz trotz der Ausbildung der Individualität kein Prozess ist, der vollständig an die Jugendlichen gebunden ist, sondern auch an deren Umfeld. Dieses sowie die Beziehungen zwischen Adoleszenten und deren sozialen und familiären Kontakten müssen ebenfalls neu definiert werden und sich weiterentwickeln.

3.4 Das Ende

Wie einführend erläutert wurde, zeichnet sich der traditionelle Adoleszenzroman durch den frühen, meist selbst herbeigeführten Tod des von der Gesellschaft gebrochenen Jugendlichen aus. In seiner modernen Phase endet er trotz der Darstellung der Gleichzeitigkeit von Individuation und sozialer Integration als krisenhaft überwiegend optimistisch. Der postmoderne Adoleszenzroman, in dem oft gar keine Ablösung und Sinnsuche stattfindet, endet dementsprechend häufig offen.

Die Offenheit ist auch für den modernen Adoleszenzroman und die weiteren Ausführungen wesentlich. Zwar markiert meistens ein wesentlicher Fortschritt, in dessen Zuge „die jugendliche Hauptfigur [...] zu einer entscheidenden Selbsterkenntnis gelangt oder eine Lebensperspektive aufgezeigt wird, die aus der Krise herausführen könnte“¹⁶⁶, das Ende des modernen Adoleszenzromans, dennoch bleibt es größtenteils offen. Die Adoleszenz ist damit noch nicht beendet, doch scheint der Protagonist mit seiner neu errungenen Reife nun auf einem guten Weg zu sein, diese Entwicklungsphase erfolgreich abzuschließen. Dabei wird nicht darauf eingegangen, wie sich die neuen Erkenntnisse auf das weitere Leben auswirken und ob das Glück anhält, doch geben gewisse Symbole und als Riten interpretierbare Vorgänge Anlass dazu, die weitere Adoleszenz der Helden optimistisch zu betrachten. So entscheidet sich Holden Caulfield in *The Catcher in The Rye* dafür, seinen naiven Plan, als Einsiedler zu leben, aufzugeben, um Verantwortung für seine kleine Schwester zu übernehmen. Umgesetzt wird diese innere Wandlung mit den Riten des Aufsetzens seiner Kappe, die er als Zeichen der Anpassung erstmals nicht verkehrtherum trägt, und der Taufe, die eine Wiedergeburt als neuer Mensch symbolisiert.

Boy, it began to rain like a bastard. In *buckets*, I swear to God. [...] My hunting hat really gave me quite a lot of protection, in a way, but I got soaked anyway. I didn't care, though. I felt so damn happy all of a sudden [...]. I was damn near bawling [...]. (Salinger, S. 218)

¹⁶⁶ Dagmar Grenz: Jugendliteratur und Adoleszenzroman. Alltagsbewusstsein und »hohe« Literatur. In: Horst Heidtmann (Hrsg.): Jugendliteratur und Gesellschaft. Weinheim / München: Juventa Verlag 1993 (= Beiträge Jugendliteratur und Medien, Beiheft 4), S. 29.

Ebenfalls mit dem Ritus der Taufe und dem erlösenden Weinen endet Paulus Hochgatterers Roman *Wildwasser*. Aus der Handlung geht nur hervor, dass Jakob nun an der Stelle, an der sein Vater verunglückt ist, ankommt. Aufgrund der symbolhaften Darstellung wird die erlösende und wesensverändernde Kraft dieser Abschlussszene verdeutlicht.

Ich spulte die Kassette zum Anfang zurück, stieg aus, holte mir von hinten das Paddel und trat ans Geländer. [...] Ich weinte. Ich beschloss, das Paddel zu behalten. Nach einer Weile war ich tropfnass. Ich stand immer noch an der Brüstung. (Hochgatterer, S. 126)

Tamara Bachs Adoleszenzroman *Marsmädchen* endet zwar damit, dass Laura, in die sich Miriam verliebt, fortgehen muss, doch deutet das Ende darauf hin, dass sie durch das, was sie von Laura lernen durfte, profitieren kann. Dementsprechend tauen durch den Sommerbeginn das eingefrorene Dorf und ihr Leben symbolisch auf.

»Hey«, sagt Phillip plötzlich, »es ist ja ganz warm.« Da merke ich es auch. [...] Der Wind ist warm und trocknet mein Gesicht. »Es wird bestimmt Sommer«, sagt Phillip. Ich schaue ihn zweifelnd an. »Doch, echt«, sagt er. Dann schaut er in den Himmel, macht die Augen zu. »Es wird Sommer. Ganz bestimmt.« (Bach, S. 192)

Ähnlich offen und dennoch optimistisch enden die untersuchten deutschsprachigen Dystopien für Jugendliche. Alle Protagonisten müssen sich am Schluss einer finalen Prüfung unterziehen, in der sie ihre Fortschritte bezüglich Identitätsfindung, Autonomie, Reife und eines eigenen Wertesystems unter Beweis stellen. Manche Protagonisten sind am Ende bereits weiter in ihrer Entwicklung als andere, doch keiner erscheint bereits als vollendeter Erwachsener. In diesem Sinne enden die Dystopien wie auch die drei zitierten Adoleszenzromane mit einem gewissen Erfolg und einer optimistischen Aussicht, nicht aber mit einer abgeschlossenen Adoleszenzphase.

Sally wird im Verlauf von Annette Johns Roman *Deadline 24* erst 14 Jahre alt, sodass ihre Reifung dementsprechend noch keine komplette Ablösung von der Familie bedeuten kann. Nachdem sie nicht nur ihre Freunde, sondern gleich die gesamte Welt vor dem Computerspiel rettet, aus dem die Hybride, die die Gesellschaft repräsentierenden Lords und andere Wesen ursprünglich stammen, bleibt sie trotzdem unter der Aufsicht ihres Großvaters. Dennoch ist sie bezüglich

ihrer Identität, ihrer Autonomie, ihres Wertesystems und ihrer allgemeinen Reife dem Ziel des Erwachsenseins einen großen Schritt weiter. Passend zu ihrem inneren Aufblühen beginnt sich die Welt wieder zum Guten zu verändern.

Das Ödland veränderte sich. Die Farmer trugen ihre spärlichen Vorräte an alten Getreidesorten zusammen, legten Felder an, bewirtschafteten sie gemeinsam. [...] Die Vögel kamen zurück. [...] nach einem Gewitter erblühten überall Blumen. Fast war es, als wollte die Erde selbst kundtun, wie sehr sie sich über das neue Leben freute. (Klassen, S. 373)

Der zweitjüngste Protagonist ist der am Ende der Handlung 15-jährige Kjell. Auch er ist an der Rettung der Gesellschaft beteiligt, diesmal vor dem Diktator Cato. Nach seinem langen inneren Kampf, in dem es darum geht, ob sich Kjell den Soldaten oder Burgers Widerstand zugehörig fühlt, entscheidet er sich für die Seite der *Guten*, was er mit dem Verzicht auf den Initiationsritus der Armee bekräftigt. Wie auch bei Sally wird Kjells durch diese Tat bewiesene Selbstbestimmung und Reife von der Verbesserung der Welt begleitet.

Ich schlief zwei Tage und zwei Nächte, und als ich aufwachte, hatte sich unsere Welt verändert. (Höra, S. 358)

Die Unsicherheit und Offenheit, die bleibt, ist bezogen auf die Zukunft der Menschheit an sich.

»Das ist Mars«, erklärte sie. »Ein alter Kriegsgott. Das Volk, das ihn einmal verehrt hat, ist schon lange tot.« »Aber er ist noch da«, sagte ich. »Und wartet.« Leela lächelte. »Aber er steckt sein Schwert gerade wieder ein. Das heißt: Der Krieg ist beendet.« »Man könnte aber genauso gut denken, dass er das Schwert gerade rauszieht, um sich wieder in den Kampf zu stürzen«, überlegte ich. (Höra, S. 359)

Am Ende steht als die Botschaft, dass die junge, politisch engagierte Generation mit ihrer Reifung zwar Innovation mit sich bringen kann, aber nicht ohne weiteres dauerhaften Weltfrieden herstellen kann. Dafür bedarf es auch der Weiterentwicklung der aktuellen Kulturträger, der Erwachsenen, die als statisch und unverbesserlich dargestellt werden.

Ähnlich verhält es sich in Lena Klassens Roman *Wild*, in dem Pis neue Gesellschaft, der wilde Stamm der Damhirsche, am Ende der Handlung zu einem Gegenschlag ausholt. Für den Krieg zwischen Neustadt und den Ausgestoßenen

sowie Regimekritikern außerhalb der Mauer ist damit kein Ende in Sicht. Doch Pi versteht sich ohnehin weniger als politisch engagierte Weltretterin, sondern als Aussteigerin, für die das Wohlergehen des Individuums mehr zählt als das des Kollektivs. Losgelöst von dem gedankenkontrollierenden Staat ist sie nun autonom, besitzt ein eigenes Wertesystem und ist sich dessen bewusst, wer sie ist, wer sie sein will und woher sie kommt. Mit einem für Neustädter unvorstellbaren Sprung in einen kalten Teich bestätigt sie ihre Umwandlung rituell in den letzten Zeilen des Romans.

»Daher werde ich jetzt in diesem eiskalten Teich schwimmen.« Jeska starrte mich an, als sei ich verrückt geworden. »Dann wirst du zwei Ohrfeigen bekommen«, prophezeite sie. [...] Statt einer Antwort zog ich meinen schönen warmen Mantel aus und legte ihn ihr um die Schultern. (Klassen, S. 381)

Dennoch ist ihre Adoleszenz aufgrund ihres fehlenden Interesses für andere Menschen oder gar Politik, aber auch aufgrund ihrer Abhängigkeit von ihrer in der Wildnis zugeteilten neuen Familie noch lange nicht abgeschlossen.

Anders verhält es sich bei Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie. Ria ist diejenige der Protagonisten der untersuchten deutschsprachigen Dystopien, die am Ende dem Ziel, ein vollwertiges, erwachsenes Mitglied der Gesellschaft zu sein, am nächsten ist. Die mit 18 Jahren älteste der Hauptfiguren besteht ihre letzte Bewährungsprobe, wie in Kapitel 3.3.4 bereits erläutert, mit ihrem gesamten sozialen und familiären Umfeld. Diese Prüfung beinhaltet nichts minderes, als sich selbst und die Welt vor den aus dem Untergrund heraus agierenden geheimen Führungspersonen des Sphärenbundes zu retten und die Menschheit über die Wahrheit aufzuklären. Im daran anschließenden Kapitel trennen sich die Wege der einzelnen Gruppenmitglieder, um den individuellen Bestimmungen für das eigene Wohl und das des Kollektivs nachzugehen. Ria folgt Sandor zu dem Clan, dessen legitimer Anführer er ist, um Verantwortung zu übernehmen und das dort herrschende Chaos zu beseitigen. Nach der Reise durch den Bewährungsraum kennt sie nun ihre wahre Herkunft, ihre Ziele und Bedürfnisse sowie sich selbst.

Die Offenheit des Endes bezieht sich in diesem Falle nicht auf die Adoleszenz, sondern wie auch in *Das Ende der Welt* auf die Zukunft der Menschen. Ria, die nun als Erwachsene mit politischem Engagement und Diplomatie am Fort-

schritt der Gesellschaft teilhat, fragt sich, wie lange der von ihr und ihrer Gruppe ermöglichte Frieden halten wird.

Vielleicht macht ein Überfall der Scharn oder ein Anschlag der Messack schon in ein paar Tagen vieles wieder zunichte, wenn nicht alles. Aber es gibt eine Chance. Über uns reißen die Wolken auf. Ich schließe die Augen und halte mein Gesicht in die Sonne. Es wird ein schöner Tag werden. (Poznanski 3, S. 526)

Die Aufgabe der Jugend, die Erwachsenen als Kulturträger abzulösen, die Gesellschaft selbst in die Hand zu nehmen, und die Fehler der vorhergehenden Generationen wiedergutzumachen, erscheint als undankbare Aufgabe. Dennoch ist der Aufruf zu politischer Partizipation und gesellschaftlicher Mitbestimmung eine zentrale Aussage der untersuchten Dystopien. Während klassische Adoleszenzromane mit ihren tödlichen Ausgängen auf die dazu führenden Missstände aufmerksam machen und moderne mit ihren optimistischen Enden die Emanzipation und Bewältigung der adoleszenten Krisen als problematisch, aber dennoch realisierbar vorstellen, fordern die Dystopien mit ihren Ausgängen die jungen Leser dazu auf, sich ihrer Rolle als Mitgestalter der Gesellschaft bewusst zu werden. Dass dabei nicht zu illusorische Hoffnungen über eine bessere Welt gemacht werden sollten, wird dabei durch die Relativierung der Verbesserung ebenfalls vermittelt.

4. Die Dystopie als geeignete Gattung zur Darstellung von Adoleszenz

Wie in der Analyse in Kapitel 3 gezeigt wurde, ist die Adoleszenz der Hauptfiguren ein zentrales Thema aller untersuchten Dystopien. Doch wieso scheint sich ausgerechnet die Gattung der Anti-Utopie zur Darstellung der Adoleszenzphase der jugendlichen Leser zu eignen, wo doch im Adoleszenzroman die Alltagsnähe und Bezugnahme auf die aktuelle Lebenswelt als wesentlich erachtet werden?

Zum Teil steckt die Antwort im Wesen der beiden Textsorten, die trotz der grundlegend verschiedenen Darstellungsgenstände und Aussagen auf eine gewisse Weise starke Ähnlichkeiten besitzen. Während der Adoleszenzroman primär vom Erwachsenwerden erzählt und dabei aufzeigen will, welche psychischen und sozialen Schwierigkeiten Jugendliche aufgrund aktueller gesellschaftlicher Zustände beim Prozess der Adoleszenz zu überwinden haben, steht bei der Dystopie der Entwurf einer zukünftigen und negativen Gesellschaft im Zentrum, anhand derer davor gewarnt wird, wohin sich die reale Welt entwickeln könnte. Die Beschreibung des Staates wird dabei in eine Handlung eingebettet, in deren Mittelpunkt das Streben nach Individualität in einer von Kollektivismus und Konformität geprägten Gemeinschaft steht. Diese Spannung von Selbstentfaltung und Autonomie auf der einen Seite und dem gleichzeitigen Drang zur Integration in eine Gesellschaft, die sich durch strenge Normen und Fremdbestimmung auszeichnet, auf der anderen Seite stellt die erste Gemeinsamkeit von Dystopie und Adoleszenzroman dar. Eng damit verbunden ist die Suche nach der eigenen Identität, die in der Anti-Utopie insofern bedroht ist, als Andersdenkende und autonom Handelnde in diesem autoritären System um ihr Leben fürchten müssen. So ergeht es auch den Helden in der Verbindung der beiden Gattungen, im dystopischen Adoleszenzroman. Die existenzielle Krise und der Kampf gegen Vorschriften der jugendlichen Figuren des Adoleszenzromans werden stark überspitzt und mit den Themen der Tötung von Regimekritikern und der Rebellion aus der Anti-Utopie verschmolzen. Die Gesellschaft schränkt die Jugendlichen nun nicht mehr nur ein, sondern trachtet ihnen aufgrund ihres Herausfallens aus der Norm nach dem Leben.

Zwang und Überwachung kann nicht überall sein, irgendwo enden Zivilisation und Kultur und beginnen Wildnis und Natur. In der Enge der anti-utopischen Gesellschaften werden diese weiten Räume für die Hauptfiguren zum Inbegriff

der Freiheit und Autonomie und damit erstrebenswert. In Adoleszenzromanen müssen sich die jugendlichen Helden von der Familie, von der sie in Bezug auf finanzielle und emotionale Sicherheit abhängig sind, lösen und sich selbstständig in der unbekannten und realen Welt bewähren. Der Freiheit repräsentierende Raum der Wildnis aus der Anti-Utopie wird im dystopischen Adoleszenzroman mit diesem Bewährungsraum, der wie auch die Zukunft der adoleszenten Figuren als ungewiss und beängstigend dargestellt wird, vermischt.

Der Pessimismus und die Sorge bezüglich der Zukunft spielen im Adoleszenzroman im Hinblick auf Lebensziele, Arbeit, Partnerschaft und unüberwindbar erscheinende Herausforderungen des Erwachsenwerdens eine große Rolle. Noch stärker ist dies bei der Dystopie, der dieser Zukunftspessimismus bereits in ihr Wesen als Entwurf einer futuristischen und negativen Gesellschaft, eingeschrieben ist. Die Kombination der beiden Gattungen bringt die Angst des adoleszenten Protagonisten auf eine neue Stufe, denn nun muss er sich nicht nur um seine Zukunft, sondern um die der gesamten Welt sorgen. Diese Gleichzeitigkeit der Sicherung des eigenen (Über-) Lebens und dem der Mitmenschen führt wiederum zu der bereits erläuterten Dichotomie von Individuum und Kollektiv, die sowohl der Anti-Utopie als auch dem Adoleszenzroman zugrunde liegt.

Utopie und Dystopie entwerfen zwar fiktive und zeitlich oder räumlich weit entfernte Gesellschaften, doch sind diese „immer bezogen auf die reale Welt der Autorgegenwart, mithin auf die Welt der Leser und zwar in einer sehr expliziten, fast ließe sich sagen: didaktischen Art und Weise – der Leser kann nicht nur, er soll diese Bezüge herstellen bzw. erkennen können“¹⁶⁷. So verweisen Dystopien auf aktuelle Geschehnisse und Missstände, indem sie zeigen, wozu diese in der Zukunft führen könnten. Bei den exemplarischen Themen der aktuellen Anti-Utopien, wie etwa Krieg, Terrorismus, autoritäre Systeme, Überwachung und Verlust der Privatsphäre, Klimawandel und Naturkatastrophen sowie technischer Fortschritt und dessen Nachteile, handelt es sich um jene Probleme, die in der Gegenwart intensiv diskutiert werden und in der Zukunft zu eskalieren drohen. Im Angesicht dieser möglicherweise bevorstehenden Katastrophen ist der Antrieb sowohl des Verfassens als auch des Lesens von Dystopien weniger der genannte Zukunftspessimismus, sondern Angst.

¹⁶⁷ Von Glasenapp: Always look at the dark side of life 2013, S. 30.

[S]eit der Antike weiß man, dass der Mensch weniger beherrscht ist von Pessimismus als von Angst. Angst vor dem Unbekannten, Angst vor unterschiedlichen Optionen, Angst vor neuen Entwicklungen, Angst vor allem, was fremd ist. Die Angst kann gemildert werden, wenn man ihr Ausdruck verleiht [...].¹⁶⁸

Dies geschieht durch das Verfassen und Lesen von Dystopien. Solange die befürchteten Katastrophen nur in einem Gedankenspiel eintreten, erfreuen sich die Leser von Anti-Utopien „eine[s] schaurig-schönen Kitzel[s]“¹⁶⁹ und erhoffen sich zumindest innerhalb dieses fiktiven Universums eine zufriedenstellende Lösung der beängstigenden Zukunftsvorstellungen. Wie in Kapitel 3.4 erörtert, enden die jugendliterarischen Anti-Utopien meist optimistisch und mit der Botschaft, dass Veränderungen ins Positive nicht einfach, aber möglich sind.

Die Angst vor dem Unbekannten und der ungewissen Zukunft, die die jugendlichen Figuren im Adoleszenzroman empfinden, wird im dystopischen Adoleszenzroman mit jener Furcht und Unsicherheit verbunden, die auf der außerliterarischen Ebene im Wesen der Anti-Utopie verankert ist, nämlich der vom realen Autor und Leser gefühlten Besorgnis, die den Grund für das Schreiben und das Rezipieren darstellt.

Bei der Vorstellung der drei Ausprägungen des Adoleszenzromans – klassisch, modern und postmodern – hat sich gezeigt, dass sich die Adoleszenzphasen Jugendlicher mit den kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklungen mitverändern. Jede der drei Etappen steht vor einem anderen politischen und sozialen Hintergrund und unterscheidet sich so auch bezüglich der Probleme, der Prioritäten und des Ausgangs der Adoleszenz. Während klassische Adoleszenzromane die abgebildete Entwicklungsphase „vor dem sozialen Hintergrund des Übergangs zur modernen Gesellschaft in Form der Monarchie“¹⁷⁰ beleuchten und sich dabei auf den Generationenkonflikt fokussieren, entsteht die moderne Ausprägung im Rahmen der Aufbruchsstimmung der 1960er- und 70er-Jahre, in denen Emanzipation und Autonomie gefordert werden. In der Postmoderne entwickelt sich dies weiter zu einer Feier des Jungseins, der Individualität und des Genießens, in deren Zentrum Konsum, Medien und Coolness stehen.

¹⁶⁸ Ebenda, S. 31.

¹⁶⁹ Schweikart: Dystopien 2014, S. 15.

¹⁷⁰ Gansel: Adoleszenz in der Literatur 2011, S. 32

Die Zeit nach der Jahrtausendwende steht hingegen zu einem großen Teil im Zeichen der Angst, sei es vor Terrorismus, vor der Zuspitzung der globalen Konflikte, vor Ressourcenmangel, einer Verschlechterung der Wirtschaftslage und vor den Auswirkungen des Klimawandels. Es handelt sich um die im Vorhergehenden beschriebene Angst vor der ungewissen Zukunft. Dies betrifft vor allem die Jugend, die davorsteht, die Erwachsenen als Kulturträger einer versehrten Welt abzulösen. Um dieser besonderen Situation der Adoleszenten gerecht zu werden, ist es nur konsequent, die Entwicklungsphase des Erwachsenwerdens mit einer Gattung in Verbindung zu bringen, die auf Basis der aktuellen Geschehnisse ein negatives Gesellschaftsbild entwirft. In dieser gewalttätigen, teilweise bereits zerstörten und beklemmenden Gesellschaft werden die Kinder und Jugendlichen als die Retter der Welt stilisiert, die als einzige die von Erwachsenen in die Katastrophe geführte Erde wieder ins Gleichgewicht bringen können. Die dystopische Jugendliteratur ermutigt die Leser wie auch im modernen Adoleszenzroman zur Emanzipation, doch darüber hinaus auch zur politischen Partizipation. Sie bereitet die junge Generation darauf vor, die Initiative zu ergreifen und der Welt zu Innovation und Menschlichkeit zu verhelfen. Aus dieser Hinsicht ist die Dystopie eine durchaus geeignete Gattung zur Darstellung der Adoleszenz.

5. Schlussbemerkung

Zu Beginn dieser Masterarbeit wurde die These aufgestellt, dass die seit etwa 2008 zu einem Trend gewordenen Dystopien für Jugendliche eine neue Phase des Adoleszenzromans darstellen. Diese dystopische Ausprägung steht, wie auch die klassische, die moderne und die postmoderne vor dem Hintergrund der aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen. Der dystopische Adoleszenzroman löst den modernen und den postmodernen allerdings nicht ab, sondern steht parallel zu ihnen, setzt allerdings in der Darstellung des Erwachsenwerdens andere Prioritäten.

Um die These zu beweisen, wurden die deutschsprachigen Dystopien *Das Ende der Welt* (2011) von Daniel Höra, *Deadline 24* (2011) von Annette John, *Wild* (2013) von Lena Klassen sowie Ursula Poznanskis Trilogie *Die Verratenen* (2012), *Die Verschworenen* (2013) und *Die Vernichteten* (2014) nach den Gesichtspunkten des Adoleszenzromans, vor allem des modernen, untersucht. Zur Zusammenfassung werden an dieser Stelle die einzelnen Definitionspunkte des Adoleszenzromans erneut angeführt und mit den Ergebnissen der Analyse der Dystopien verknüpft.

Der Darstellungsgegenstand des Adoleszenzromans ist die Entwicklungsphase der Adoleszenz einer jugendlichen Figur oder mehrerer zwischen 11 und 25. Sind sie in der klassischen Ausprägung ausschließlich männlich, können sie seit der modernen Phase der Gattung auch weiblich sein. Die Protagonisten der untersuchten Dystopien sind zwischen 13 und 18 Jahre alt und sind wie auch jene der englischsprachigen Vertreter größtenteils weiblich. Johannes Rüster bezeichnet den zeitgenössischen dystopischen Jugendroman gar als „das neue Mädchenbuch“¹⁷¹. Im Zentrum der Handlung steht zwar zumeist nicht explizit die Adoleszenz selbst, sondern der Überlebenskampf der von der entworfenen Gesellschaft bedrohten jugendlichen Hauptfiguren, die in ihrer Selbstentfaltung, ihrer Freiheit, ihrer Autonomie und der Mitsprache über ihre eigene Zukunft eingeschränkt werden. Aufgrund dessen und der sich daraus entwickelnden Ablösung von Autoritäten, des Aufbruchs zur eigenen Emanzipation und der dadurch in

¹⁷¹ Johannes Rüster: Nicht totzukriegen: eine dystopische Bestandsaufnahme. In: Eselsohr 32 (2013), 3, S. 6.

Schwung gebrachten Entwicklung einer selbstständigen Identität ist das Thema der Adoleszenz in den Dystopien dennoch allgegenwärtig und zentral.

Im Adoleszenzroman wird der namengebende Entwicklungsprozess als eine „prekäre[] Identitäts- und Sinnsuche“¹⁷² aufgefasst, in deren Verlauf zahlreiche prägende Krisen- und Initiationserlebnisse zu bewältigen sind. In den Dystopien werden die adoleszenten Figuren mit der Boshaftigkeit ihrer bisher nicht infrage gestellten Welt konfrontiert, was zur Folge hat, dass sie sich selbst und ihren Platz in der Gesellschaft neu finden müssen. Verfolgt von den Vertretern des Staates flüchten sie in das gefährliche Unbekannte der Adoleszenz, dargestellt durch die Landschaft einer Wildnis. Hier erleben sie Abenteuer, bewältigen Initiationsriten und überwinden körperliche und psychische Krisensituationen. Dass ihre Entwicklung sehr labil ist und von allen Seiten gestört wird, wird durch das teils ziellose Wandern durch die Wildnis und vor allem durch den Umstand, dass böswillige Erwachsene, wilde Tiere und die trostlose Umwelt jederzeit das Leben der Helden beenden können, ausgedrückt.

Zu den charakteristischen Problembereichen des Adoleszenzromans zählt unter anderem die Ablösung von den Eltern. In den Dystopien rückt die Beziehung zwischen dem Jugendlichen und seiner Familie in den Hintergrund, allerdings wird die Gesellschaft mit Symbolen aufgeladen, die diese als gleichwertig zu den häufig nicht präsenten Eltern präsentieren. So werden die typischen Konflikte zwischen Teenagern und deren Eltern im Adoleszenzroman, etwa bezüglich der Einflussnahme auf die berufliche Zukunft, die Partnerwahl und den Lebensstil, in den Dystopien zwischen den Jugendlichen und der Gesellschaft ausgetragen. Die Regierung, als Verkörperung von Gesellschaft und Familie, zielt darauf ab, die den Normen widersprechenden, sich von der Menge abhebenden Hauptfiguren zu eliminieren, wodurch die Ablösung nun als erzwungen umgesetzt wird.

Ein weiteres Kernthema, die Etablierung eines eigenen Wertesystems und Lebensstils, beinhaltet die psychische und kulturelle Ebene der Ablösung und ist eng mit der räumlichen verbunden. Während die Protagonisten von Adoleszenzromanen ihr Elternhaus häufig bereits unter anderem aufgrund der Differenzen in Bezug auf Werte, Ansichten und Lebensführung verlassen, können die Helden der Dystopien erst nach der Überwindung der räumlichen und psychischen Enge

¹⁷² Kaulen: Jugend- und Adoleszenzromane 1999, S. 7.

ihre Familie bzw. Gesellschaft hinterfragen. Erst dann erkennen sie, dass sie sich nicht weiter zu ihr zugehörig fühlen wollen, und suchen sich eine Gruppe von Menschen, an denen sie sich diesbezüglich orientieren können.

Dies führt zu einem weiteren Ziel der Persönlichkeitsentwicklung im Adoleszenzroman, nämlich dem eigenständigen Aufbau eines sozialen Umfelds. Indem die Protagonisten der Dystopien größtenteils in Gruppen durch den Bewährungsraum der Wildnis ziehen, lernen sie das, was von der Gesellschaft von Heranwachsenden erwartet wird, nämlich ein produktiver Teil einer Gemeinschaft zu sein, der durch das Erledigen von festgelegten Aufgaben an dem Erreichen der gemeinsamen Ziele beteiligt ist. Daneben ermöglicht die *Peer*-Gruppe allerdings auch das, was die dystopischen Gesellschaften verhindern wollen, nämlich das Experimentieren mit der eigenen Identität zur Erleichterung der Selbstfindung und Entfaltung der Individualität. Die sozialen Kontakte sind in der Regel Freundschaften zu Gleichaltrigen, asymmetrische Beziehungen zwischen Schützling und Mentor sowie romantische Partnerschaften. Trotz der Präsenz von letzteren in beinahe jeder Dystopie für Jugendliche wird das Thema der ersten sexuellen Erfahrungen in der Regel nicht behandelt.

Ebenfalls zentral für den Adoleszenzroman sind die Forderung nach Integration in die Gesellschaft und das Dilemma, das durch das gleichzeitig entdeckte Verlangen nach Individualität entsteht. In der Dystopie wird dies mit dem für diese Gattung wesentlichen Konflikt zwischen konformer Mehrheit und unangepassten Minderheiten verbunden. Durch das Verlassen der Gesellschaft befreien sich die Helden der dystopischen Jugendromane von den Zwängen und Normen der Gesellschaft, lösen sich dabei allerdings nicht von ihrer Herkunft ab. Sie lernen, ein autonomes Individuum zu sein und dennoch ihren Beitrag zur Entwicklung ihrer Gesellschaft zu leisten. Dazu kehren sie gegen Ende der Romane zu ihren Startpunkten zurück, um mit politischem Engagement und Diplomatie, vereinzelt aber auch Gewalt, für Innovation und Frieden einzutreten. Die heranwachsenden Jugendlichen werden damit zur Hoffnung der Gesellschaft erhoben, die die Kulturträger einer krisengebeutelten Erde ablösen müssen. Die Jugendlichen werden so dazu aufgefordert, das Ausleben der eigenen Individualität mit der Mitgestaltung der Gesellschaft zu verbinden.

Dementsprechend ist das Ende, wie auch im modernen Adoleszenzroman, in der jugendliterarischen Dystopie trotz Offenheit optimistisch. Die Konflikte der

Gesellschaft werden zwar als kompliziert und nur schwer lösbar dargestellt, doch wird sowohl dem erfolgreichen Abschluss der Adoleszenz als auch der Verbesserung der gesellschaftlichen und häufig auch klimatischen Bedingungen optimistisch entgegen geblickt.

Ebenfalls in der Definition des Adoleszenzromans festgehalten ist die Gestaltung der Protagonisten als individuelle Figuren anstatt als klischeebeladene Typen. Damit verbunden ist die Anwendung von modernen Erzähltechniken zur Beleuchtung des Innenlebens. Auch diese beiden Punkte treffen auf die untersuchten Dystopien zu. In ihren Zentren stehen größtenteils dreidimensionale Figuren, deren Einzigartigkeit auf der Inhaltsebene in Bezug auf die Dichotomie Kollektiv und Individuum sowie auf deren Auserwähltsein als Weltretter eine gewichtige Rolle spielt. Dadurch, dass die Anti-Utopien für Jugendliche größtenteils in der ersten Person erzählt werden, erfährt der Leser von den Gedanken, von den Reflexionen über sich oder die Gesellschaft und von der inneren Zerrissenheit der Protagonisten.

Der einzige Unterschied zwischen den Merkmalen des Adoleszenzromans und den aktuellen Dystopien für Jugendliche liegt in der von ersterem geforderten Darstellung der realistischen Lebenswelt der Leser und einer damit verbundenen Alltagsnähe. Die Anti-Utopie, die in einer zukünftigen und fremdartigen Gesellschaft mit anderen Gewohnheiten, Fantasie-Kreaturen und Science-Fiction-Apparaturen angesiedelt ist, kann mit Alltagsnähe nicht aufwarten. Dennoch wird ein offenkundiger Bezug zu der gegenwärtigen Welt von Autor und Leser hergestellt. Zwar müssen zeitgenössische Jugendliche während ihrer Adoleszenz nicht in einer gefährlichen Wildnis um ihr Leben kämpfen, um anschließend eine Revolution herbeizuführen, doch verweisen all diese Elemente der Handlung unmissverständlich auf die Krisen, die in der realen und gegenwärtigen Welt mit dem Erwachsenwerden verbunden sind. Dafür wird mit Überspitzungen, Symbolen und Substitutionen gearbeitet, von denen im Verlauf der Arbeit bereits zahlreiche vorgestellt wurden.

Überspitzungen sind dabei besonders wesentlich, da sie die Grundzüge der Handlung bestimmen. So werden die an Normen festhaltende Gesellschaft zu Mördern von Andersartigen, das rebellische Verhalten gegen Autoritäten zur Revolution und die reale Welt außerhalb der eigenen vier Wände zu einer tödlichen Wildnis gesteigert. Die fehlende Autonomie innerhalb der Familie wird durch

staatliche Überwachung, Gedankenkontrolle und von der Gesellschaft abgenommene Entscheidungen über Beruf, Partnerwahl und Aussehen verstärkt. Die Familie, mit der derartige Konflikte verbunden werden, wird in dieser Hinsicht durch die Gesellschaft substituiert. Weiters symbolisiert die nur selten sichtbare Sonne Hoffnung, die ersehnte Wärme sowie das ferne Ziel der Bewegung, und das erneute Aufblühen der Natur dient als Spiegel des Entwicklungsprozesses. Die Wildnis und die darin lebenden Wesen symbolisieren die als unüberwindbar und beängstigend erscheinende Fremde, also die Adoleszenz, und die Bewegung durch die Wildnis bzw. der Stillstand markieren den Entwicklungsfortschritt. Auch die Gleichsetzung von dem mysteriösen Organismus in *Deadline 24* mit der Gesellschaft ist hierbei zu erwähnen.

Es wurde im Verlauf dieser Arbeit also festgestellt, dass die Merkmale des Adoleszenzromans in den untersuchten Anti-Utopien bis auf die Alltagsnähe vorhanden sind. Die Gattung der Dystopie eignet sich einerseits aufgrund zahlreicher inhaltlicher Gemeinsamkeiten und andererseits in Bezug auf die den beiden Textsorten auf andere Art und Weise zugrundeliegenden Zukunftsängste zur Abbildung der Adoleszenz. Diese erfolgt nicht realistisch und alltagsnah, wie für den klassischen, modernen und postmodernen Adoleszenzroman üblich, sondern durch die Übertragung des Entwicklungsprozesses in eine zukünftige und negative Gesellschaft. Die wesentlichen thematischen Aspekte des Adoleszenzromans, die nicht unbehandelt in eine solche Welt gestellt werden können, werden mittels Überspitzung an die grausame Gesellschaft der Dystopie angepasst. Andere Themen werden symbolisch umgesetzt.

Angesichts dessen und des Verständnisses der Texte vor dem Hintergrund der aufgrund der aktuellen Entwicklungen empfundenen Ungewissheit der Zukunft können die untersuchten Werke durchaus als dystopische Adoleszenzromane aufgefasst werden, die als Reaktion auf die aktuellen Bedingungen des Erwachsenwerdens zu verstehen sind.

6. Bibliographie

6.1 Primärliteratur

BACH, Tamara: Marsmädchen [2003 beim Verlag Friedrich Oetinger]. München: Deutscher Taschenbuch Verlag⁵ 2011

COLLINS, Suzanne: The Hunger Games [2008 in New York]. London: Scholastic UK 2012

COLLINS, Suzanne: Catching Fire [2009 in New York]. London: Scholastic UK 2011

COLLINS, Suzanne: Mockingjay [2010 in New York]. London: Scholastic UK 2011

DASHNER, James: The Maze Runner. New York: Delacorte Press 2009

DASHNER, James: The Scorch Trials. New York: Delacorte Press 2010

DASHNER, James: The Maze Runner. New York: Delacorte Press 2011

EDELFFELDT, Inger: Kamalas Buch [Kamalas bok, 1986]. Übersetzt von Brigitta Kicherer. Stuttgart: Spectrum 1988.

HOCHGATTERER, Paulus: Wildwasser [1997 bei Franz Deuticke]. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag⁷ 2012

HÖRA, Daniel: Das Ende der Welt. Berlin: Bloomsbury 2011

JOHN, Annette: Deadline 24. Weinheim: Beltz & Gelberg 2011

KLASSEN, Lena: Wild. Leverkusen : Drachenmond-Verlag 2013

POZNANSKI, Ursula: Die Verratenen. Bindlach: Loewe 2012

POZNANSKI, Ursula: Die Verschworenen. Bindlach: Loewe 2013

POZNANSKI, Ursula: Die Vernichteten. Bindlach: Loewe 2014

ROTH, Veronica: Divergent [2011]. New York: HarperCollins⁷ 2013

ROTH, Veronica: Insurgent. New York: Katherine Tegen Books 2012

ROTH, Veronica: Allegiant. New York: Katherine Tegen Books 2013

SALINGER, J.D.: The Catcher in the Rye [1951 bei Hamish Hamilton]. London: Penguin Books³⁸ 1983

6.2 Sekundärliteratur

ABRAHAM, Ulf: Bedeutende Räume. ›Elementar-Poetisches‹ in Raumkonzepten der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur. In: Caroline Roeder (Hrsg.): Topographien der Kindheit. Literarische, mediale und interdisziplinäre Perspektiven auf Orts- und Raumkonstruktionen. Bielefeld: Transcript Verlag 2014, S. 313-328.

BOHLEBER, Werner: Einführung in die psychoanalytische Adoleszenzforschung. In: Werner Bohleber (Hrsg.): Adoleszenz und Identität. Stuttgart: Verlag Internationale Psychoanalyse 1996, S. 7-40.

BOLLNOW, Otto Friedrich: Mensch und Raum. Stuttgart: W. Kohlhammer 1963
Fend, Helmut: Entwicklungspsychologie des Jugendalters [2000]. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften³ 2005.

FREESE, Peter: Die Initiationsreise. Studien zum jugendlichen Helden im modernen amerikanischen Roman. Tübingen: Stauffenburg Verlag 1998.

GANSEL, Carsten: Jugendliteratur und jugendkultureller Wandel. In: Hans-Heino Ewers (Hrsg.): Jugendkultur im Adoleszenzroman. Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre zwischen Moderne und Postmoderne. Weinheim / München: Juventa Verlag 1994, S. 13-42.

GANSEL, Carsten: Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Ein Praxishandbuch für den Unterricht. Berlin: Cornelsen Scriptor 1999.

GANSEL, Carsten: Der Adoleszenzroman. Zwischen Moderne und Postmoderne. In: Günter Lange (Hrsg.): Taschenbuch der Kinder und Jugendliteratur. Band 1: Grundlagen – Gattungen [2000]. Hohengehren: Schneider Verlag⁴ 2005, S. 359-398.

GANSEL, Carsten: Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Störung – Adoleszenz und Literatur. In: Carsten Gansel u. Pawel Zimniak (Hrsg.): Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Aufstörung. Bilder von Adoleszenz in der deutschsprachigen Literatur. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011, S. 15-48.

GANSEL, Carsten: Zwischen existentieller Krise und zweiter Chance – Adoleszenz in der Literatur. In: Peter J. Uhlhaas, Kerstin Konrad (Hg.): Das adoleszente Ge-

hirn. Mit einem Geleitwort von Wolf Singer. Stuttgart: Kohlhammer 2011, S. 25-44.

GANSEL, Carsten: Entdramatisierung der Generationenkonflikte. Zwischen Gleichheit und Depression in All-Age- und Adoleszenzromanen. In: Eva Neuland (Hrsg.): Sprache der Generationen. Mannheim: Duden 2012 (= Thema Deutsch, Bd. 12), S. 354-371.

GENNEP, Arnold van: Übergangsriten [Les rites de passage, 1909]. Übersetzt von Klaus Schomburg u. Sylvia Schomburg-Scherff. Frankfurt am Main / New York: Campus Verlag 1999.

GLASENAPP, Gabriele von: Apokalypse now! Future-Fiction-Romane und Dystopien für junge LeserInnen. Vortrag im Rahmen der Tagung „Albtraum Zukunft. Politisierung von Jugend und Jugendliteratur“ vom 1.-3. Juni 2012 in der Evangelischen Akademie Tutzing.

<https://www1.uni-frankfurt.de/fb/fb10/jubufo/Tutzing-2012/GlasenappBeitrag1.pdf> (zuletzt aufgerufen am 14.06.2015).

GLASENAPP, Gabriele von: Always look at the dark side of life oder: Bemerkungen zur Popularität dystopischen Erzählens. In: 1000 und 1 Buch 29 (2013), 4, S. 30-31.

GRENZ, Dagmar: Jugendliteratur und Adoleszenzroman. In: Hans-Heino Ewers, Maria Lypp und Ulrich Nassen. (Hrsg.): Kinderliteratur und Moderne. Ästhetische Herausforderungen für die Kinderliteratur im 20. Jahrhundert. Weinheim / München: Juventa 1990, S. 197–211.

GRENZ, Dagmar: Jugendliteratur und Adoleszenzroman. Alltagsbewusstsein und »hohe« Literatur. In: Horst Heidtmann (Hrsg.): Jugendliteratur und Gesellschaft. Weinheim / München: Juventa Verlag 1993 (= Beiträge Jugendliteratur und Medien, Beiheft 4), S. 29-38.

HAUSSER, Karl: Identitätspsychologie. Heidelberg: Springer 1995.

HURRELMANN, Klaus: Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung [1985]. Weinheim / München: Juventa⁶ 1999.

INNERHOFER, Roland: Science-Fiction. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 698f.

INNERHOFER, Roland: Utopie. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 795f.

INNERHOFER, Roland: Utopischer Roman. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 796f.

KALBERMATTEN, Manuela: Katniss' Schwestern proben den Aufstand. Neue Zukunftsromane. In: Buch & Maus 11 (2013), 1, S. 19-20.

KAULEN, Heinrich: Jugend- und Adoleszenzromane zwischen Moderne und Postmoderne. In: 1000 und 1 Buch 15 (1999), 1, S. 4-12.

KING, Vera: Aufbruch der Jugend? Adoleszenz und Ablösung im Spannungsfeld der Generationen. In: Carsten Gansel u. Pawel Zimniak (Hrsg.): Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Aufstörung. Bilder von Adoleszenz in der deutschsprachigen Literatur. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011, S. 49-61.

KING, Vera: Kultur, Familie und Adoleszenz – generationale und individuelle Wandlungen. In: Peter J. Uhlhaas, Kerstin Konrad (Hg.): Das adoleszente Gehirn. Mit einem Geleitwort von Wolf Singer. Stuttgart: Kohlhammer 2011, S. 75-88.

KING, Vera: Die Entstehung des Neuen in der Adoleszenz. Individuation, Generativität und Geschlecht in modernisierten Gesellschaften [2004]. Wiesbaden: Springer Fachmedien² 2013 (= Zur Theorie und Empirie der Jugend aus transdisziplinärer Perspektive, Bd. 1).

KOLK, Rainer: Adoleszenzliteratur. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 5f..

LANGE, Günter: Adoleszenzroman. In: Günter Lange (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch [2010]. Hohengehren: Schneider Verlag² 2012, S. 147-167.

LAYH, Susanna: Finstere neue Welten. Gattungsparadigmatische Transformationen der literarischen Utopie und Dystopie. Würzburg: Königshausen & Neumann 2014.

LEXE, Heidi: Passage und Passion. Übergangsrituale in Paulus Hochgatterers Adoleszenzroman Wildwasser. In: Susanne Blumesberger u.a. (Hg.): Kindheit Kindheitsliteratur Kinderliteratur. Studien zur Geschichte der österreichischen Literatur. Festschrift für Ernst Seibert. Wien: Praesens Verlag 2010, S. 216-224.

LOIDL, Sonja: MentorInnen als ManipulatorInnen. Vertrauensbruch als zentrales Motiv in dystopischer Jugendliteratur. In: kjl&m 64 (2012), 3, S. 54-58.

MANNHEIM, Karl: Das Problem der Generationen. In: Kölner Vierteljahrshefte für Soziologie 7 (1928), S. 157-185.

MELZER, Helmut: Sciencefiction für Kinder und Jugendliche. In: Günter Lange (Hrsg.): Taschenbuch der Kinder und Jugendliteratur. Band 1: Grundlagen – Gattungen [2000]. Hohengehren: Schneider Verlag⁴ 2005, S. 547-565.

MEYER, Stephan: Die anti-utopische Tradition. Eine ideen- und problemgeschichtliche Darstellung. Frankfurt am Main: Peter Lang 2001.

MOGEL, Hans: Geborgenheit. Psychologie eines Lebensgefühls. Berlin/Heidelberg: Springer 1995.

RANK, Bernhard: Zum Beispiel die jugendliterarische Dystopie. Über die Notwendigkeit eines Perspektivenwechsels bei der Analyse eines aktuell erfolgreichen Genres.

In: Leseräume 1 (2014), 1, http://leseräume.de/wp-content/uploads/2014/04/Rank_Dystopien_formatiert_2014-03-03.pdf (zuletzt aufgerufen am 14.06.2015).

RÜSTER, Johannes: Nicht totzukriegen: eine dystopische Bestandsaufnahme. In: Eselsohr 32 (2013), 3, S. 6-7.

SEIBERT, Ernst: Themen, Stoffe und Motive in der Literatur für Kinder und Jugendliche. Wien: Facultas 2008.

SCHWEIKART, Ralf: Nur noch kurz die Welt retten. Dystopien als jugendliterarisches Trendthema. In: *kjl&m* 64 (2012), 3, S. 3-11.

SCHWEIKART, Ralf: Wenn die Welt in Schutt und Asche fällt. Dystopien – der Versuch einer Einordnung. In: *JuLit* 40 (2014), 1, S. 14-21.

SUERBAUM, Ulrich; Broich, Ulrich; Borgmeier, Raimund: *Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild*. Stuttgart: Reclam 1981.

TURNER, Victor: *Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage* [1964]. In: Arthur Lehman u. James Myers (Hrsg.): *Magic, Witchcraft and Religion. An Anthropological Study of the Supernatural* [1985]. Mountain View, CA: Mayfield⁵ 2001, S. 46-55.

UHLHAAS, Peter u. KONRAD, Kerstin: Einführung. In: Peter Uhlhaas, Kerstin Konrad (Hrsg.): *Das adoleszente Gehirn*. Stuttgart: Kohlhammer 2011, S. 19-22.

ULM, Christina: „Are things pretty perfect?“ Zur Future Fiction in der aktuellen Jugendliteratur. In: *PH Lesenswert. Online-Magazin des Zentrums für Literaturdidaktik Kinder Jugend Medien* 8 (2012), 2, S. 25-32.

ULM, Christina: Zuhause in der Dystopie. In: *1000 und 1 Buch* 29 (2013), 2, S. 25-27.

WEINKAUFF, Gina u. GLASENAPP, Gabriele von: *Kinder- und Jugendliteratur*. Paderborn: Verlag F. Schöningh 2010.

WILD, Inge: Neue Bilder weiblicher Adoleszenz. Wandel eines kulturellen Musters in Jugendromanen von Christine Nöstlinger und Inger Edelfeldt. In: Johannes Cremerius u.a. (Hrsg.): *Adoleszenz*. Würzburg: Königshausen und Neumann 1997 (= *Freiburger Literaturpsychologische Gespräche*, Bd. 16), S. 187-214.

7. Anhang

7.1 Abstract

Etwa seit 2008, dem Jahr in dem der erste Band von Suzanne Collins' *The Hunger Games*-Trilogie veröffentlicht wurde, ist ein internationaler Dystopie-Trend in der Jugendliteratur festzustellen. Erzählt wird in den dystopischen Jugendromanen, die seit einigen Jahren auch im deutschsprachigen Raum entstehen, stets von einer diktatorischen Gesellschaft, die nach dem Leben der aus der Norm fallenden jugendlichen Hauptfigur trachtet, woraufhin diese ohne elterliche Unterstützung außerhalb der Zivilisation – in einer Wildnis – überleben muss. In diesem Bewährungsraum wird ihr allerdings das ermöglicht, was die Gesellschaft als Bedrohung betrachtet: Die Figur wird selbstständig, wird sich ihrer Identität und Individualität bewusst, entwickelt ein eigenes System von Werten und Ansichten und findet den für sie richtigen Platz in der Gesellschaft.

Was in den Grundzügen der dystopischen Jugendromane unverkennbar mitschwingt, ist die Adoleszenz der Protagonisten. Diese wird in der vorliegenden Masterarbeit untersucht. Dabei wird folgende These bestätigt: Die im Rahmen des aktuellen Dystopie-Trends entstandenen Romane sind als neue Form des Adoleszenzromans zu verstehen, die die charakteristischen Merkmale dieser Gattung beinhaltet, jedoch nun nicht mehr in der unmittelbar erfahrbaren Lebenswelt der jugendlichen Leser spielt, sondern in einer dystopischen Gesellschaft der Zukunft.

Zur Überprüfung der These wird untersucht, wie das Thema der Adoleszenz in den deutschsprachigen Dystopien *Das Ende der Welt* von Daniel Höra, *Deadline 24* von Annette John, *Wild* von Lena Klassen sowie *Die Verratenen*, *Die Verschworenen* und *Die Vernichteten* von Ursula Poznanski umgesetzt wird, und welche Gemeinsamkeiten zu Adoleszenzromanen bestehen. Neben formalen Aspekten werden dabei die inhaltlichen behandelt, nämlich die Themen der Identität, der Beziehung zur Familie und zur Gesellschaft, der Bewährung und der Initiation sowie der sozialen Kontakte.

Da sich der Adoleszenzroman in seinen einzelnen Phasen stets den aktuellen Bedingungen des Erwachsenwerdens anpasst, wird auch die Frage beantwortet, wieso heutzutage ausgerechnet die Dystopie die geeignete Gattung zur Darstellung der Adoleszenz ist.

7.2 Lebenslauf

Alexander Pommer

Geboren 1991 in Wien

Ausbildung

seit 2014:	Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur bei der Studien- und Beratungsstelle für Kinder- und Jugendliteratur (STUBE)
seit 2013:	Masterstudium Deutsche Philologie, Universität Wien
2010 – 2013:	Bachelorstudium Deutsche Philologie, Universität Wien
2002 – 2010:	Sigmund Freud Gymnasium, 1020 Wien

Berufliche Erfahrung

Mai und Juni 2015	Zsolnay und Deuticke Verlag Praktikum
Juli und August 2014	Lektorat des Fachbuches: „Eva Adensamer: Tschetschenien. Sozialstrukturen und Familienrecht. Wien: Wiener Verlag für Sozialforschung 2014“
Juli und August 2014:	Böhlau Verlag GmbH & Co.KG Praktikum mit Schwerpunkt Presse
September 2013 – Februar 2014:	Böhlau Verlag GmbH & Co.KG Praktikum mit Schwerpunkt Vertrieb/Marketing und Archiv- pflege, anschließende Mitarbeit beim Datenbanktransfer
August und September 2012	Österreichische Akademie der Wissenschaften: Österreichisches Institut für Dialekt- und Namenlexika Praktikum mit Schwerpunkt Datenbankarbeit, Archivie- rung
August 2012 – März 2015	Assistententätigkeiten für Universitätsassistent Mag. Timo Ahler

